

Club Nintendo®

INCLUYE POSTER DE MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

RELANZAMIENTO: DONKEY KONG COUNTRY

TIPS DE: WAR GODS

GOLDENEYE 007

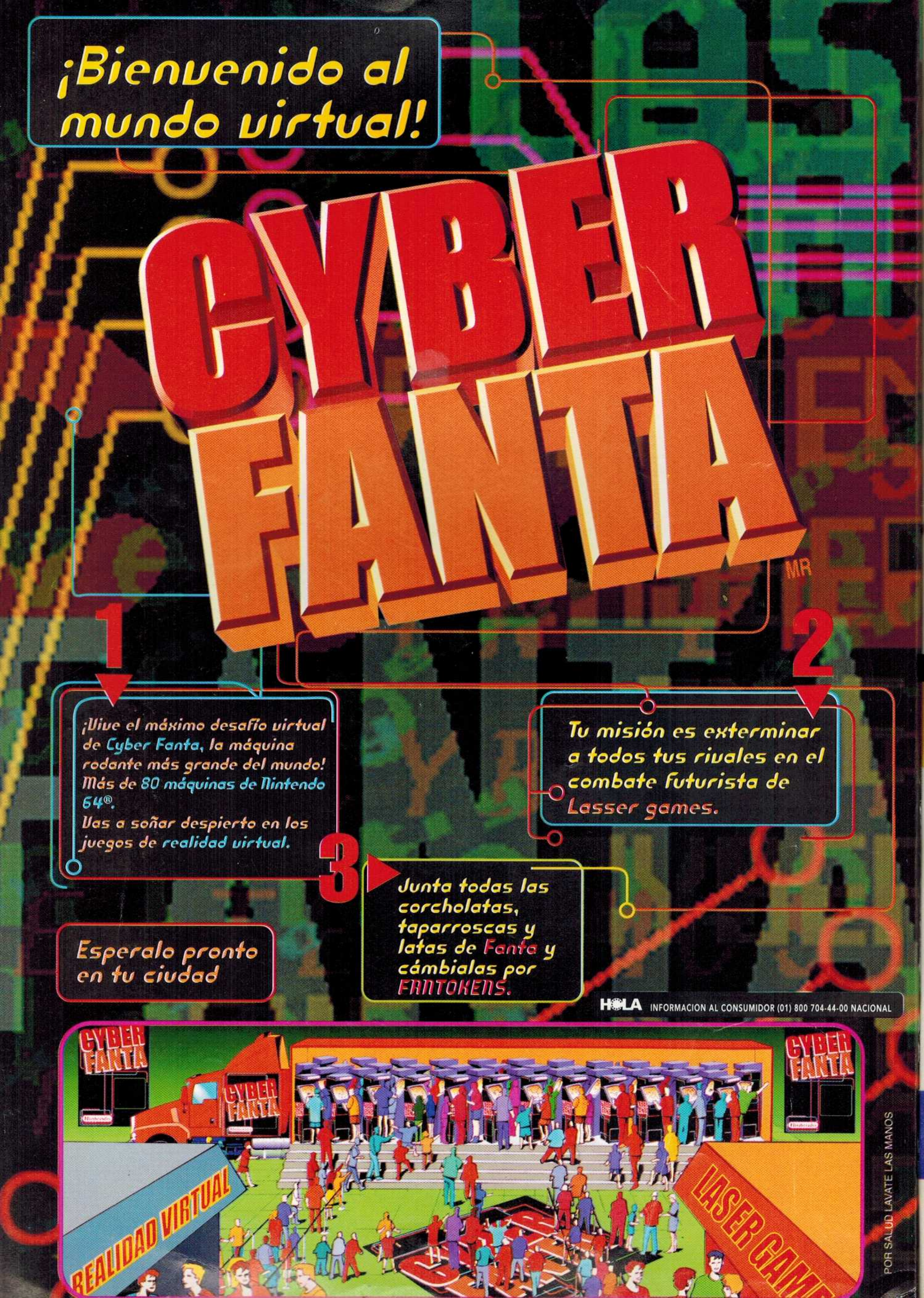
ENTREVISTA EXCLUSIVA: RAREWARE

CONOCE TITULOS COMO:
TETRISPHERE (N64)
HEXEN (N64)
ARKANOID (SNES)
KIRBY'S DREAMLAND 3 (SNES)
GAME & WATCH 2 (GB)

GANATE UN CONTROL DORADO AUTOGRAFIADO POR SHIGERU MIYAMOTO

0 10722 85658 8 09

Año 006 No.009
Precio $12.00 M.N.


¡Bienvenido al mundo virtual!
CYBER FANTA
MR
1
¡Vive el máximo desafío virtual de Cyber Fanta, la máquina rodante más grande del mundo! Más de 80 máquinas de Nintendo 64®.
Vas a soñar despierto en los juegos de realidad virtual.
2
Tu misión es exterminar a todos tus rivales en el combate futurista de Lasser games.
3
Junta todas las corcholatas, taparroscas y latas de Fanta y cámbialas por FANTOKENS.
Esperalo pronto en tu ciudad
HOLA INFORMACION AL CONSUMIDOR (01) 800 704-44-00 NACIONAL
CYBER FANTA
CYBER FANTA
CYBER FANTA
REALIDAD VIRTUAL
LASER GAM
POR SALUD LAVATE LAS MANOS



INCLUIMOS POSTER DE
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

Fallaste si creíste que el rombo era uno de los cristales; nos lo sacamos de la manga.

War Gods

Si tienes alguna duda con los poderes de los personajes de este título de peleas en 3D, nosotros te podemos ayudar este mes con los movimientos y algunos trucos que te ayudarán a dominar el mundo (eso según la historia del juego).

034

Continuación Reporte E3



Ya el mes anterior tuvimos la oportunidad de ver los juegos de N64, pero en este número terminaremos nuestro reporte del E3 con los juegos que se presentaron para el SNES y GB, así como algunos aspectos importantes de este evento (como una entrevista que tuvimos con Tim Stamper, de Rare).

067

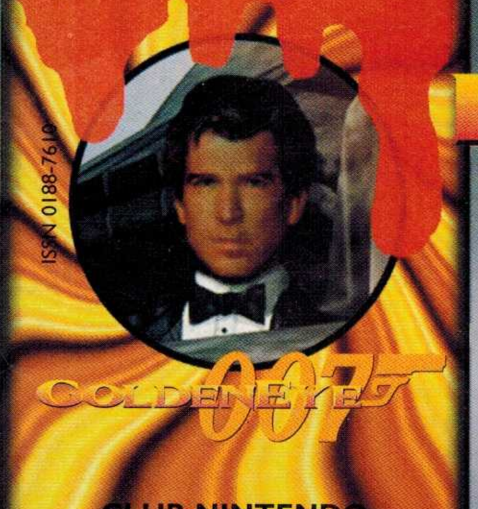
Tetrisphere

Ya hemos visto Tetris 2, Tetris Attack y es tiempo de conocer una nueva variación de este gran clásico de los Puzzles, que aunque no sigue la misma teoría de la versión original, sí es igual de entretenida y emocionante.



062

ISSN 0188-7610



EDITORIAL 009

Este mes tenemos unos buenos cuates celebrando su aniversario. Se trata de la revista Nintendo Power, la revista oficial de Nintendo en los Estados Unidos de Norteamérica, que este septiembre cumple 100 números.

Su inicio, al igual que el nuestro no fue fácil. De hecho ellos iniciaron en Julio de 1988 con una revista bimestral y hasta después de un tiempo la hicieron mensual.

Hoy Nintendo Power es todo un concepto ya muy evolucionado conocido como Nintendo Power Source y es la única fuente autorizada (y oficial por supuesto) en lo que a videojuegos Nintendo se refiere. Su dominio se ha extendido al parejo de la tecnología a Internet, donde tienen una excelente página en www.nintendo.com.

En Nintendo Power está trabajando gente súper profesional que además son cuates que han apoyado muchísimo a Club Nintendo, si no desde el principio, sí desde que los conocimos meses después.

Felicidades equipo de Nintendo Power, comandado por Gail Tilden.

Si tú puedes mandarles una felicitación por e-mail, hazlo a la dirección: nintendo@nintendo.com.

De preferencia hazlo en forma breve, concisa y tan creativa como cuando escribes tus cartas a Club Nintendo.





Aquí vemos a Gail Tilden y Leslie Swan editoras de Nintendo Power en el festejo por el lanzamiento de su número 50, a quienes felicitamos por haber alcanzado el #100.

CLUB NINTENDO
Año VI # 9 Septiembre 1997

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y SERVICIOS EDITORIALES TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra
PRODUCCION
Network Advertising
EDITOR ADJUNTO:
Adrián Carbajal
DISEÑO:
Francisco Cuevas Ortiz
ASISTENTES DE ARTE:
Juan Carlos González
José Luis Suárez
CORRECCION DE ESTILO:
Ma. Antonieta Ramírez
INVESTIGACION:
Jesús Medina
Víctor Arjona "Joe"
AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT
COMIC: Rafael Delgado

SERVICIOS EDITORIALES TELEVISA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Miguel Ruiz Galindo

COORDINADOR DE VENTAS
José Antonio Aja Gómez
Tel. 261-26-02

EJECUTIVOS DE VENTAS
Jackie Torres, Otilia Pérez, Guillermo Uscanga, Montserrat Fabré, Mario Velasco, Javier Gutiérrez, Ma. Elena Serrano

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Servicios Editoriales Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fé C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: José Taméz
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECCION DE PRODUCCION: Juan Carlos Espinoza
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Víctor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

Dr. MARIO



Otra vez les escribo molestándolos con mis dudas: 1) ¿Cuántas versiones de Doom existen en la actualidad? (pero que no se hayan pasado a consola casera, sino que simplemente se ennumeren por ser diferentes una de la otra o por ser secuelas). 2) Es verdad que antes de la versión de Doom que conocemos (y que la pasaron a SNES), ¿existía otra versión sin demonios y el infierno? 3) ¿El Doom de SNES tiene las mismas fases que el de PC?

Bogotá, Colombia

1) La respuesta es: Muchas. Debido al éxito que en su tiempo tuvieron estos juegos, tanto la compañía programadora (Id Software), como una serie de compañías independientes (o piratas) se dedicaron a sacar más versiones del juego, con nuevos niveles, los editores de niveles y todo ese tipo de cosas para una sola plataforma (PC). Se podría decir que en orden cronológico sólo existen 2 versiones (se podría decir que 3, pero sólo llegaron en número al 2). 2) Si no te estás refiriendo al juego de Wolfenstein 3D, que fue el juego que lanzó a la fama a esta compañía, entonces no sabemos a cuál te refieres. 3) Casi las mismas.



DOOM 64

◆

¿Qué les parece como tema del mes "Garantía y servicio Nintendo"? Se podría formar con relatos y anécdotas de videojugadores que fueron estafados por piratas y fayuqueros, y por los que han comprado en Nintendo y han recibido algún apoyo en cuanto a garantía. Lo digo porque en el mercado gris, hay cuates que según te dan garantía y al rato se desentienden de toda responsabilidad. ¿Caso concreto? Uno que vi en la fayuca: Fui ahí en busca de un control para el N64 y en el puesto que me detuve a preguntar, llegó un chavo con un control azul de N64 que había comprado ahí y al intentar hacer válida su "garantía", pues al control le fallaba el Stick direccional, la señora que atendía le dijo que él lo había descompuesto y que se le había caído y así la "garantía" estaba anulada. Lo curioso es que yo creo que ella era bruja o maga, porque ni siquiera vio el control que el chavo le estaba enseñando y así emitió su veredicto. Al ver esto, me fui rápido a una tienda autorizada de esas que aparecieron en un anuncio de la revista a comprar el control y cuál fue mi sorpresa al ver que la diferencia de precio no era mucho y además me garantizaron el producto. Ojalá esto aliente a muchos jugadores a actuar como yo.

Hernán Juárez I.

Guadalajara, Jalisco

¡Eso es cierto! ¿Qué es lo que tú piensas al respecto?

◆

Quisiera saber si en ciertos juegos "anticuados" como Rival Turf o Contra III, pasan cosas extrañas o raras. Como un warp que hay en Rival Turf o el truco de las 30 vidas que ustedes decían que no salía, a mí una vez sí me salió.

David Con Resendiz

Chetumal, Quintana Roo

¿Cosas extrañas? ¿En relación a qué? A los juegos no les pasan cosas raras porque sean viejos. Aunque algo muy chistoso pasa con el caso contrario: Juegos muy nuevos con sistemas viejos. La cosa es que si tienes un SNES de aquella primera generación del '91, puedes llegar a tener problemas con juegos con procesadores auxiliares o con programación especial como Donkey Kong Country, Killer Instinct o Kirby Super Star. El problema es que por cuestiones de programación, podrían tener problemas los procesadores de video de las versiones viejas del SNES y estos juegos; Bueno, eso fue lo que alguna vez nos dijeron en NOA.

◆

Hola: Estoy viendo que no son muy responsables que digamos con sus cosas. Por qué no, al bajar los e-mails del servidor los guardan en un diskette (o en varios), o en un Compact Disc, ya que un e-mail no gasta mucho espacio de disco. ¿Qué fue lo que pasó?, ¿Cómo que prácticamente explotó su navegador?, desde mi punto de vis-

ta eso es imposible. Tengo otra pregunta ¿Cuándo van a acabar su página? porque ya la quiero visitar y ¿cuál va a ser su dirección?

Guillermo Servín
México, D.F.

¡Claro que archivamos todos los e-mails que nos envían! De hecho en promedio nos han llegado más e-mails, que cartas ordinarias y toda la información no ocupa más de 2 megas (sin contar que luego nos mandan imágenes o programas), así que es muy fácil guardar todos los mensajes. El problema esa ocasión no fue tanto con el navegador, sino con el disco duro, por eso se perdieron los primeros mails. Sobre lo de la página, sigue leyendo o busca en la red.

◆

Les escribo para comentarles lo siguiente: he oído rumores de que saldría en Japón una versión especial de Super Mario 64 y Wave Race 64 que eran compatibles con el Rumble Pak, por favor digan si salió esa versión, si es un relanzamiento y si existe la posibilidad de que llegue aquí a México.

Alejandro Moreno
México, D.F.



Pues sí, Nintendo decidió relanzar en el mes de Julio los juegos de Wave Race 64 y Super Mario 64, para ser compatibles con el Rumble Pak. Fuera del hecho de que el aditamento vibra en ciertos momentos en ambos juegos (pero más en Wave Race), no hay diferencias significativas, sólo que son más baratos, pues su precio original era de ¥9,800 y estas nuevas versiones cuestan ¥6,800. En nuestro próximo viaje a Seattle, les preguntaremos a la gente de NOA si piensan lanzar estos juegos en América.

◆

Les escribo para hacer una ponencia a su revista. Bueno, como todos saben acaba de ser el E3 y la verdad, es que sería interesante que hicieran una edición de disco compacto para la computadora, ya sea cada 6 meses o sólo después de los grandes eventos de exposiciones, porque bajar de Internet las peliculitas está medio canijo (eso sí, que sean diferentes a las de Internet por favor y de larga duración). Por otro lado, ya sé que van a decir que sube mucho el costo de la revista, pero no creo que tanto, ya que hay una revista mexicana de computadoras que cuesta 30 pesos M.N. y que incluye un CD, o tampoco digan que casi nadie tiene computadora, creo que podrían ir con un amigo o un familiar a ver las películas de la exposición. Me gustaría que pusieran esto en la revista a consenso y que opinaran los lectores. Por cierto, gracias por su estrategia de Zelda para GB.

Alvaro A. Orozco Cortés
Guadalajara, Jalisco

Me da mucho gusto poder escribirles y felicitarlos. A través de los años, por una causa o por otra la revista ha ido mejorando, últimamente Dr. Mario se ha dedicado a promocionar juegos, además se han estado dedicando a contestar preguntas a las cuales ya respondieron con anterioridad y lo hacen porque les llegan muchas cartas preguntando las mismas viejas preguntas. Ocupan mucho espacio haciendo eso o es que ¿son las únicas preguntas que les hacen? Bueno, seguramente también les llegan cartas agresivas o hasta abiertamente ofensivas de fanáticos de otros sistemas. Finalmente lo que me interesa son juegos buenos, inmersivos y divertidos, las políticas de Nintendo me tienen sin cuidado siempre que entregue buenos títulos. Ya no pongan los pósters, pongan más noticias. Aumenten la sección de Internet o no la quiten. De este último número me gustaron los comentarios de los colaboradores de la revista en la PAGINA 64, sigan poniendo la lista de juegos más vendidos de Nintendo en Japón. Si pueden comenten más acerca de manga y animé. Es más: aprovechen sus viajes al Famicom Space World, Shoshinkai etc, para armar una sección de fotos y comentarios acerca de lo que se vende allá para los chavos, no sólo juegos (estuvo bien lo de los Tamagotchi), sino también de cualquier onda de "otaku", ¿por qué no?, si hablan de películas americanas (eso también me gusta). Que la pasen bien y si algo de lo que les escribí les resulta útil, pues que bueno y si no, de todos modos me dio gusto escribirles, porque ya tenía tiempo que lo quería hacer.

Jaime León R.
Paraíso, Tabasco

Es la primera vez que les mando un e-mail, pero espero lo lean y me respondan y no como mi carta que les mande hace como 3 años y al parecer no les importó mucho contestarme. Primero, la revista cada día está peor. Segundo, cómo es posible que en la revista de este mes hayan puesto un CURSO DE ZELDA, QUE DESPERDICIO DE HOJAS, pero si para ustedes es bueno pues pónganlo, pues como ya lo sé las cartas ni las leen, ni las toman en cuenta como disque dicen que lo hacen. Tercero, se quejan de que el precio de la revista está muy bajo y sí, tal vez tengan razón, pero por esta calidad deberían regresarlo a $10.00 y no su-



birlo, pero sí estoy de acuerdo de que lo suban hasta $ 20.00 como las revistas americanas. Espero que me respondan y me manden mi gorra de Jurassic Park que les pedí desde hace 3 años.

Guillermo Castro
México, D.F.

Gracias a todos los lectores que nos han enviado sus sugerencias para la revista. Aunque nosotros tenemos muchas ideas y las ponemos en práctica, necesitamos que nos ayudes con tus comentarios honestos y francos (no creas que vamos a ir a buscarte para golpearte si es que nos mencionas algo que no te parece). Sin embargo, sí hay algo que nos gustaría comentar sobre estas sugerencias. Ya con anterioridad nos han pedido que hablemos acerca de Animación Japonesa, pero no lo hacemos porque aunque sabemos que hay algunos aficionados, es muy poco de lo que se pueda hablar y a lo que todos tengan acceso (las series de televisión), pues no tendría caso que habláramos de cosas a las que casi nadie tiene acceso (series japonesas, videos), de cualquier forma, eso es algo que estamos estudiando. Sobre lo de los CD es el mismo caso, pero de igual forma, no hay que descartar la idea.

La tercera carta la pusimos solamente como un ejemplo de lo que es criticar sin proponer ¿por qué está peor? Nunca lo supimos, ¿desperdicio de hojas?, ¿que no leemos las cartas? El juego que teníamos registrado con más dudas en nuestra base de datos es tanto Zelda GB como el de SNES, así que es falso que no leamos las cartas.

Si publicáramos todas las cartas, no tendríamos más secciones. ¿¡20.00 pesos!?, ¿qué acaso no cuestan de 60 a 80 pesos las revistas que mencionas? Y no tenemos gorras ¡Ni Gus tiene de Jurassic Park!

◆

Les mando la solución del reto de la sección de Mario's Picross del mes de Julio. También quisiera saber si en esta sección no ponen el nombre de quien lo resuelve, pues yo ya les había mandado una solución (que por cierto estaba bien), pero cuando pusieron la respuesta, vi que no estaba mi nombre.

Guillermo Calzada Martínez
Tultitlán, Edo. de Méx.

Bueno, si tu nombre no apareció en esa sección, por lo menos ya está en el Dr. Mario. La razón por la que no ponemos los nombres de esta sección es que ya de por si, tenemos mucho trabajo registrando las cartas normales, las peticiones y estar checando los retos, como para también estar revisando que estén correctas las respuestas de esta sección. Vale la pena mencionar que esto no es malo, ya que nos permite estar publicando las respuestas al mes siguiente y no tener que esperar un par de meses como pasó con los Retos de Mario.

◆

La razón de este correo es el preguntarles si de verdad vale la pena comprar un juego "exclusivo" del N64. Pues porque la verdad no es mucha la diferencia de un juego de N64 a uno de otros sistemas (por lo del Mortal Kombat Trilogy). Con Doom 64, no digo que haya otra versión mejor, pero es que este juego está quemado a más no poder. Mejor te bajas tu Final Doom de la red y consigues un WAD editor para hacer tus propios mundos. NBA Hang Time: Mejor hubiera salido para SNES, no le saca nada al sistema. Hexen 64, Quake 64, MK4... la lista sigue. Yo la verdad creo que mejor o se hacen juegos EXCLUSIVOS (no mejoras de otras versiones), o al menos que se programen con una diferencia de mínimo un 25%. Ejemplos: MKT con un jefe nuevo, Doom 64 con héroe, enemigos, armas e historia nuevas; etc., etc., etc. ¿O no?

Israel Zárate
México, D.F.



F-ZERO 64

El problema es que hay muchos videojugadores a los que siempre les gusta ver versiones de juegos clásicos o "multiplataformas" en el N64; en la revista hemos recibido muchas sugerencias para que juegos "quemados" como los que tú mencionas, aparezcan para el N64 y es por eso que muchos licenciatarios deciden lanzarlos así, pero déjanos comentarte que casi todos los juegos que mencionas han sido los menos existosos en el N64, pues afortunadamente han salido cosas muy buenas como Super Mario 64, Wave Race, Blastcorps, Turok y Starfox 64 por mencionar algunos. En el reporte del E3 del número anterior, hay una buena cantidad de títulos totalmente exclusivos que saldrán en lo que resta del año y el próximo 98.

◆

¿Por qué tardó tanto en salir la revista año 6 no. 7? ¿Por qué no tenían E-mail? No pude responder el reto de Zelda por eso. ¿Un comic de Axy y Spot? qué manera más extraña de llenar páginas.

¿Recuerdan que hace algún tiempo, un sujeto llamado Pedro Ortega Carrillo les envío la respuesta al reto no. 100? (el de Super Metroid). Pues ese sujeto es mi papá que odia los videojuegos y todo lo que tenga tecnología, lo que pasa es que envié el mail y olvidé ponerle nombre y como Exchange estaba registrado a nombre de mi papá... ¡Ouch!

Antonio Ortega Martínez
Zapopan, Jalisco

¡Gracias por aclararlo!, es por eso que es muy importante que envíen sus mails con su nombre y dirección. Seguramente les vamos a caer muy gordos por ser tan repetitivos, pero nos siguen llegando mensajes que no podemos publicar por esos motivos. Ya estamos nuevamente en tiempo y esperamos no volver a retrasarnos, ni por noticias frescas.

◆

Yo estoy ansioso por tener Earthbound para el 64 en mis manos pero me han dicho que sólo saldrá en Japón. Tuve la oportunidad de conocer a un cuate por e-mail que tiene que ver con una compañía que importa juegos de Japón hacia EU y quería preguntarles: ¿Las compañías esas traducen los juegos a inglés? Por que sería arriesgado comprarlo sin saber si tiene opción de idiomas. ¿Ustedes qué opinan? ¿Me arriesgo o aprendo japonés?

Iván Octavio Chávez Saúl
Guadalajara, Jalisco

Para empezar, no sabemos quién te haya dicho que ese juego sólo va a salir en Japón, pues también aparecerá en América (De hecho, el nombre de Earthbound 64 es Americano, pues tienes que recordar que esta serie de juegos se llaman: Mother en Japón). Ninguna tienda que importe juegos japoneses en EU o aquí, tiene la capacidad para traducir los juegos, así que no te dejes engañar.

◆

Quisiera preguntarles: ¿Qué pasó con la compañía Sunsoft en América? También quisiera saber si ustedes van a sacar su Home Page o es la misma de Gamela.

Emmanuel O. Cano
Cd. Valles, San Luis Potosí

Esta compañía prácticamente ha desaparecido del mercado de los videojuegos. Hace ya varios años que decidieron reestructurarla los principales ejecutivos en Japón. Sobre lo de la Home Page de Club Nintendo te tenemos una muy buena noticia (¿realmente será buena?) a los que tienen acceso a Internet: en los momentos en que estábamos escribiendo esto, otra parte del equipo estaba dando los últimos toques a la página de Club Nintendo y lo más seguro es que se encuentre dentro de la página oficial de Gamela (http://www.nintendo.com.mx),



como siempre, te tenemos que advertir que la página que verás al principio, no es todo lo que vamos a ofrecer, esperemos que nos puedas visitar y así hacer llegar tus sugerencias.

◆

Me di cuenta que en la última página del reportaje de Star Fox 64, Fox trae lentes y en las otras imágenes se nota que era la versión japonesa, pero les voy a pedir que no hablen de tips si no tienen la versión americana, pues por ejemplo al final de dicho cartucho no hay tal mapa.
Se despide su fiel lector #57.

David
Ensenada, Baja California

Para el análisis de este juego usamos una versión americana que jugamos en Nintendo Of America. Fox trae lentes, pues es el premio al que nos referimos en esa página si terminas toda la ruta con todas las medallas. El mapa es de Venom y podrás comprobarlo en cualquier versión americana si llegas al final por el camino difícil. (siempre por la izquierda).

◆

Notas del Editor

Queremos agradecer a Kellog's su confianza para realizar su promoción a través de Club Nintendo, pero todavía queremos mandar un mayor agradecimiento a nuestros lectores, pues la respuesta fue excelente. Nuestros patrocinadores se están dando cuenta que los lectores de Club Nintendo somos muy interactivos y eso ha hecho que otros anunciantes como Ruffles también depositen su confianza en nosotros. Ya estamos planeando promociones con ellos para que puedas tener artículos exclusivos como gorras o playeras a través de sencillos concursos. ¡No te los pierdas en nuestro próximo número! Recuerda, no dudes en enviarnos todos tus comentarios a nuestra dirección:

Revista Club Nintendo
Esperanza 957 - Interior 402
Col. Narvarte
CP 03020 México, D.F.

O tus e-mails a:
clubnin@internet.com.mx

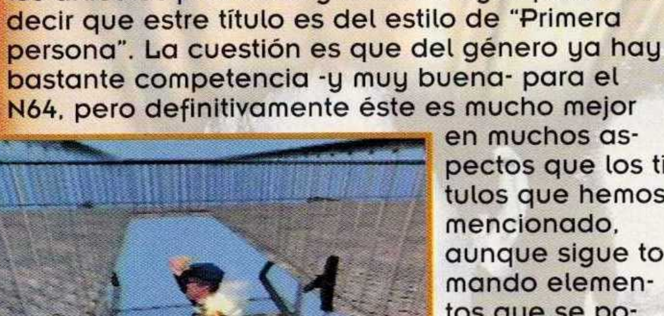
◆

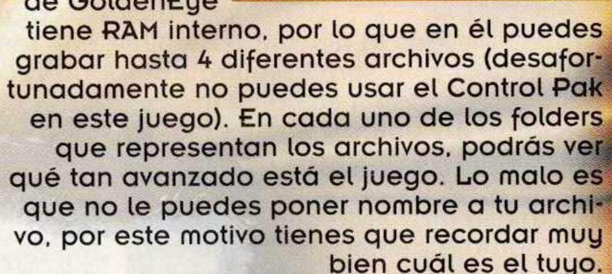


Para cuando estés leyendo esto (y si es que compras la revista luego, luego, que sale), tendrá una semana en el mercado este título programado por Rare y distribuido por Nintendo.



Bien, aquí va una rápida descripción del juego, para los que recientemente han comprado la revista o no se han molestado en ver los artículos previos: A grandes rasgos podemos decir que estre título es del estilo de "Primera persona". La cuestión es que del género ya hay bastante competencia -y muy buena- para el N64, pero definitivamente éste es mucho mejor en muchos aspectos que los títulos que hemos mencionado, aunque sigue tomando elementos que se podrían considerar ya como "reglamentarios", como el hecho de tener diferentes tipos de armas y obtener balas de los enemigos que eliminas. Aunque también es obligatorio mencionar que el juego es mucho más complejo que eso y ya lo veremos más adelante.





El cartucho de GoldenEye tiene RAM interno, por lo que en él puedes grabar hasta 4 diferentes archivos (desafortunadamente no puedes usar el Control Pak en este juego). En cada uno de los folders que representan los archivos, podrás ver qué tan avanzado está el juego. Lo malo es que no le puedes poner nombre a tu archivo, por este motivo tienes que recordar muy bien cuál es el tuyo.

Dentro de cada archivo aparecerán 2 opciones al principio que son la de Select Mission y Multiplayer que detallaremos a continuación. Después de jugarlo por un buen rato y si eres bastante bueno, aparecerá una tercera opción de nombre Cheat.



SELECT MISSION

En la opción de Select Mission, jugarás este título en algo así como el modo de historia, pues ahí se relata más o menos de forma fiel todo lo que acontece en la película (hay algunas cosas de más, pero ¿quién se va a quejar por eso?). Básicamente existen 18 misiones de lo que se consideraría la película de GoldenEye, pero también existen un par de escenarios extras que aparecen al reunir ciertos requisitos.

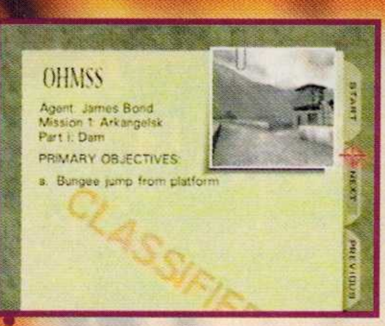
Al comenzar el juego verás que sólo existe la dificultad de Agent para cada misión nueva, pero una vez que la termines en esa dificultad, aparecerá una nueva de nombre "Secret Agent" y cuando termines esta última aparecerá una tercera dificultad que se llama "00 Agent".



Dentro de este modo, así como en el de Multiplayer, la forma en la que puedes ver cuanta energía tienes, es por medio de unos indicadores que aparecen cuando una bala te golpea o en tu reloj. Como podrás ver, hay 2 indicadores: En el naranja se muestra la energía de tu personaje, mientras que en el azul el nivel de protección o "armadura" que tengas.



GOLDENEYE 007



¿Cuál es la diferencia entre estas dificultades?, pues es básicamente el número de objetivos que tienes que cumplir en cada una de ellas. Como ejemplo tenemos lo que hay que hacer en la primera escena (Arkangelsk: The Dam).

En la primera dificultad, tu único objetivo es el de saltar Bungee desde la plataforma.

Ahora, sí eliges la dificultad de 00 Agent, tendrás que hacer 4 cosas que son: 1) Neutralizar todas las alarmas. 2) Instalar un modem espía. 3) Interceptar los datos y finalmente saltar Bungee desde la plataforma. Además de hacer otras cositas, la dificultad aumenta en cuanto a que hay más enemigos, que son más agresivos, tienen mejor puntería, te quitan más energía y hay menos Items que te ayuden.





Al estar dentro de cualquier misión si presionas Start, tendrás acceso a la pantalla del reloj de Bond. Esto, además de servirte para poner pausa como en otros juegos, te permite explorar ciertas opciones. Ahí podrás checar tu energía, cambiar el modo del control (si es que no te acomodas al que está), escoger alguno de los Items que llevas, cambiar armas, revisar la lista de tus objetivos y ver cuáles de ellos ya has cumplido. Aunque todo esto no tiene gran ciencia, sí es interesante ver cómo decidieron incluir estos conceptos dentro del juego.



Un detalle que debes tomar muy en cuenta al estar jugando, es que dependiendo en dónde les des a tus enemigos, es el número de veces que tendrás que dispararles. Si les das en los hombros, brazos o piernas, ellos aguantarán varios disparos. Pero si logras darles en puntos importantes como la cabeza o cuello, los podrás eliminar de un solo disparo.

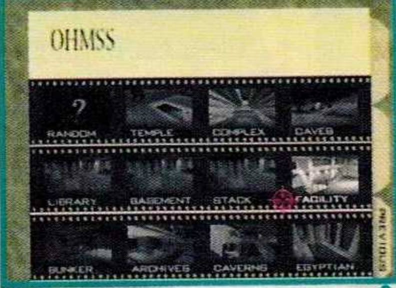


OHMSS
MULTIPLAYER OPTIONS

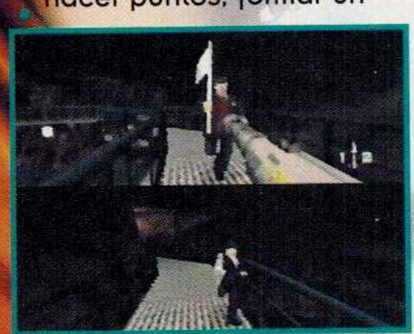
Players	2
Scenario	Normal
Level	Temple
Game Length	10 Minutes
Weapons	Rockets
Characters	
Health	
Control Style	
Aim	Sight ON, Auto Aim ON

MULTIPLAYER

En este modo de juego pueden participar 2, 3 ó hasta 4 personas de forma simultánea sin que esto signifique algún sacrificio en gráficos para el N64, o algún problema para su procesador. En este modo hay muchas opciones a elegir, pues puedes seleccionar el escenario en el que vas a jugar, el tipo de armas que vas a encontrar, la duración de los encuentros y el tipo de juego (puedes dedicarte a eliminar a tus oponenetes para hacer puntos, formar un equipo con un compañero o mantener en tu poder una bandera, el mayor tiempo posible).

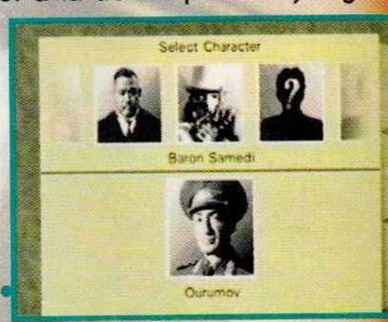








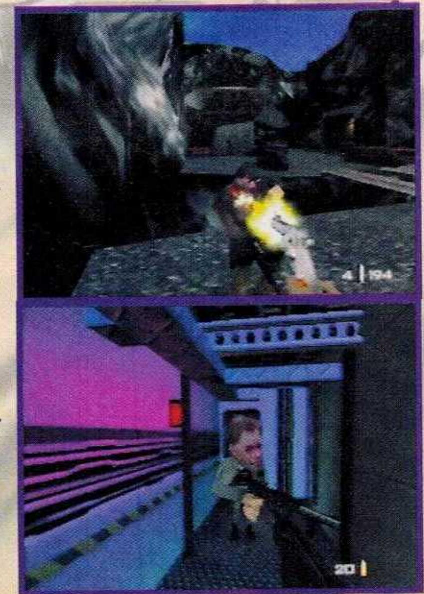
Dependiendo de algunas cosas que hagas en el juego (y que después te diremos), podrás tener la oportunidad de jugar con personajes que han aparecido en otras películas de James Bond como Jaws, Mayday o el Baron Samedi, por mencionar algunos. Ninguna de estas "estrellas invitadas" tiene alguna cualidad superior a la de los personajes ya existentes, pero es muy curioso verlos en acción.



CHEAT OPTIONS

All Guns	OFF	Turbo Mode	OFF
Bond Invisible	OFF	Fast Animation	OFF
Infinite Ammo	OFF	Slow Animation	OFF
DK Mode	OFF	Enemy Rockets	OFF
Tiny Bond	OFF	2x Rocket L.	OFF
Paintball Mode	OFF	2x Grenade L.	OFF
Magnum	OFF	2x Throwing Knife	OFF
Laser	OFF	2x Hunting Knife	OFF
Golden Gun	OFF		
Silver PP7	OFF		
Gold PP7	OFF		
No Radar [Multi]	OFF		

Al igual que Turok, en GoldenEye puedes encontrar ciertos trucos para hacer el juego más fácil, más divertido o por puro y simple ocio de los programadores, cosas como activar armas súper poderosas, hacer a Bond más pequeño o invisible, o deformar a los enemigos como gorilas. Estos trucos no se encuentran por claves como en Turok, sino de diversas formas, como terminar una misión en cierto tiempo o cosas de esas bien locas que les gusta incluir a los programadores de Rare. Todos los trucos que vayas logrando, se graban en un menú que aparece con el nombre de Cheat Options y ahí los podrás activar y desactivar a tu antojo. El problema es que los Cheats no los podrás usar en misiones que no hayas terminado (¡Ni modo! en el de Goldengun hubiera sido muy útil).



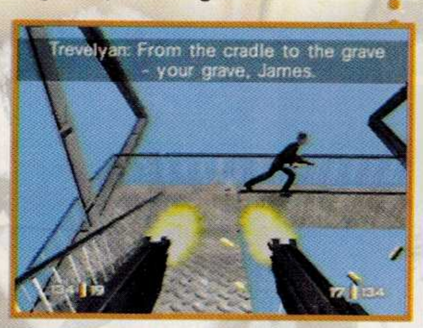
Hablábamos al principio de que GoldenEye contiene cosas muy interesantes. A continuación ennumeraremos algunas de ellas.

La programación de este juego es excelente en diversos aspectos, uno muy importante es que se ha eliminado el famoso "Pop-Up", o cuando los elementos de los escenarios aparecían de repente. De hecho, en este título puedes ver objetos que están muy a lo lejos en los escenarios, como la torre de comunicaciones que se alcanza a ver en esta foto.





En algunas misiones tendrás la posibilidad de poder usar una misma arma pero con las dos manos (¿o será 2 armas con las 2 manos?). La cuestión es que en la mayoría de juegos, cuando eliminas a cierto enemigo que trae una arma que tú no tienes, pues simplemente adquieres esa arma, pero en GoldenEye hay enemigos que cargan doble arma y si los eliminas y ya tienes el arma con la que te están atacando, entonces podrás usar doble arma, lo cual es de gran ayuda.





Otro aspecto interesante de la programación es la inteligencia artificial que se les programó a los enemigos. Estos corren hacia ti cuando te detectan, se mueven constantemente para no ser un blanco fácil y en muchas misiones, ellos sólo se asoman lo necesario por una puerta, para atacarte y después dan un salto para evadir tus ataques. Con esto olvídate de esos enemigos que son un blanco fácil de otros juegos.



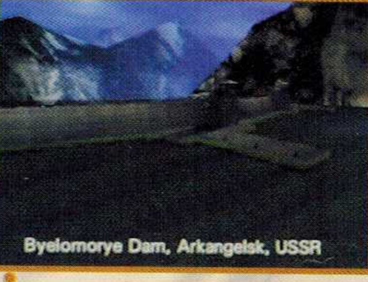
Hablando de armas, en este juego tienes también la opción de "apuntar" antes de disparar, esto lo logras si presionas y mantienes el botón R en el control. Al hacerlo aparecerá una mira que te permitirá dirigir mejor tus disparos. Dependiendo el arma que tengas, sólo aparecerá la mira o también habrá un ligero acercamiento.





Sin embargo eso no es todo, ya que si logras obtener el rifle con mira, entonces podrás obtener 2 tipos de acercamientos, el primero es el "normal", pero que aún así, es mayor que lo que se logra con las otras armas. Además de eso, puedes lograr un acercamiento todavía mayor que te permite eliminar enemigos a distancia. Esto, además de demostrar las cualidades del N64, también te permite no arriesgar demasiado en algunas misiones.



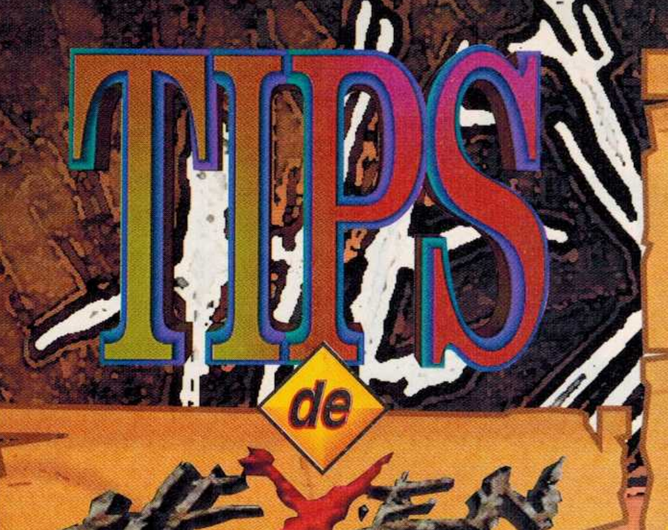

Byelomorye Dam, Arkangelsk, USSR

Otro detalle que nos pareció muy padre, es el hecho que antes de entrar a cada misión, hay una pequeña "intro" con tomas de alguna parte de la escena (muy al estilo cinematográfico).
Lo chistoso del caso, es que no siempre va a ser la misma toma cuando entras a una escena. Esto no es nada difícil de programar y no requiere de mayor cantidad de memoria, pero sí refleja el ingenio de los programadores y diseñadores del juego. A continuación, checa algunas de las pantallas que salen en la primera misión.


Byelomorye Dam, Arkangelsk, USSR


Byelomorye Dam, Arkangelsk, USSR

Como detalle chistoso, es que los diseñadores y programadores, decidieron poner en el juego que al disparar a una superficie, los impactos de la bala se quedaran marcados y que ahí siguieran por bastante tiempo. Esto no es más que algo estético, pero muy interesante.



Este título es muy similar a los clásicos títulos de RPG, en donde tomas el papel de guerrero, mago o clérigo, (obviamente cada uno con sus diferentes características que demandan un estilo distinto de juego), que emprenden una búsqueda entre laberintos mágicos y enemigos poderosos.

Una de las mejores características de esta aventura, es que debes utilizar el cerebro (aparte de conocer bien al personaje que estás manejando), ya que los diferentes niveles así lo exigen. Los laberintos, aparte de incluir totalmente gratis enemigos mitológicos a granel, pasadizos secretos, pócimas y armas ultrapoderosas, también constan de mucho reto, por lo que al principio es muy fácil que te pierdas o que no logres encontrar fácilmente alguna llave o un switch, así que vas a necesitar mucha paciencia y perseverancia, porque el reto no es tan sencillo.

Hasta el momento te seguirás preguntando ¿qué tiene de especial Hexen en comparación con otros juegos de perspectiva personal?



Para empezar, esta aventura puede ser protagonizada hasta por 4 jugadores con pantalla dividida, por lo que la acción es realmente impresionante, ya que gracias a las capacidades del N64, el juego no se alenta



en lo más mínimo. Elige muy bien a tus acompañantes para así devastar rápidamente a todos tus oponentes. Además de esta increíble opción, puedes seleccionar un área llamada Deathmatch en donde 2, 3 ó 4



jugadores pueden entrar a romperse las armaduras con todo lo que tengan a su alcance, como por ejemplo las armas que encuentren en dicho nivel ¿qué te parece? Igual que las versiones de battle de Mario Kart o Golden Eye.

Cada personaje puede utilizar cierto tipo de armas y hechizos, sin embargo todos pueden utilizar las mismas armaduras y artefactos (tales como frascos de energía, bombas, hecizos, etc).



ALAS
Este artefacto le permite al jugador volar por un determinado tiempo.



ANTORCHA
Ilumina las partes obscuras de los laberintos por un determinado tiempo.



BOMBA
Obviamente causa daño tanto a los enemigos, como a ti mismo.



BOTAS
Aumenta tu velocidad de desplazamiento.



BRAZALETE
Incrementa la armadura, por lo que cada ataque te baja menos energía.



CALIZ
Regenera al 100% el mana verde y azul.



CRUZ
Envía al enemigo a otra dimensión.



ENERGIA
Recupera 20% de la energía.



OSIRIS
Recupera al 100% la energía.



PIG
Convierte a los enemigos en cerdos, por lo que es más fácil eliminarlos.



REPULSOR
Aleja a los enemigos a una distancia considerable.



SCROLL
Aumenta un poco tu armadura para que los ataques enemigos sean más débiles.



TELEPORT
Te regresa al punto de partida.

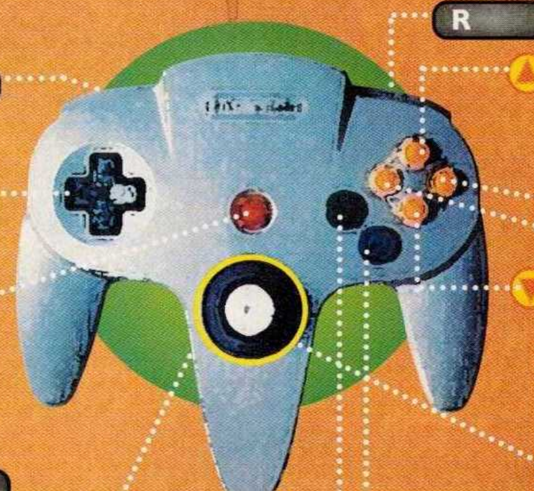


TORRE
Le da al guerrero invulnerabilidad por tiempo limitado, !aprovecha!

CONTROLES

Existe una gran diferencia entre jugar con el control Análogo y el Control Direccional. Aquí te presentamos las acciones que toman los botones para que selecciones la que más te convenga:

STICK ANALOGO



Amplía la imagen del mapa — L

Se utiliza para ver hacia arriba o hacia abajo y mueve el mapa.

Pones pausa al juego y muestra el menú principal. — START

Mantenlo presionado para caminar hacia los lados. Junto con CR y CL cambias los artefactos y junto con el Control Direccional para ascender y descender, cuando el personaje puede volar. — Z

Salto — B

A — Arma

R — Reduce la imagen del mapa

▲ — Muestra el mapa, armaduras y llaves (recuerda que el juego continúa aún cuando estés viendo el mapa).

◄ ► — Cambio de arma

▼ — Utiliza un artefacto

U- Avanza.

D- Camina hacia atrás.

L- Gira hacia la izquierda.

R- Gira hacia la derecha

CONTROL DIRECCIONAL

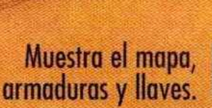


Camina hacia la derecha. — R

L — Camina hacia la izquierda.

Control Direccional

Mueve el mapa.



Muestra el mapa, armaduras y llaves. — Z

▲ — Se utiliza con el Control Direccional para ver hacia arriba o hacia abajo. Presiona L o R para seleccionar un artefacto.

◄ — Utiliza un artefacto.

► — Se utiliza con el Control Direccional para elevarse o descender cuando el personaje puede volar, o con L o R para cambiar de arma.

▼ — Salto.

A — Correr

B — Arma

WINNOWING HALL

Este es el primero de los niveles, por lo que no creemos que tengas mucho problema con él; lo que te podemos recomendar, es que rompas todos los vitrales que encuentres (es de las pocas veces que nadie te los va a cobrar), para obtener frascos de energía y la primera de las llaves. Fíjate muy bien en las paredes, ya que los switchs son pequeños y muchas veces pasan desapercibidos. Uno de los puntos más extraños del juego es que cuando hayas encontrado las 2 primeras llaves, debes ir al campanario y pegarle a la campana, para poder accesar al portal que se encuentra en el centro del salón principal, el cual te conduce al siguiente nivel.



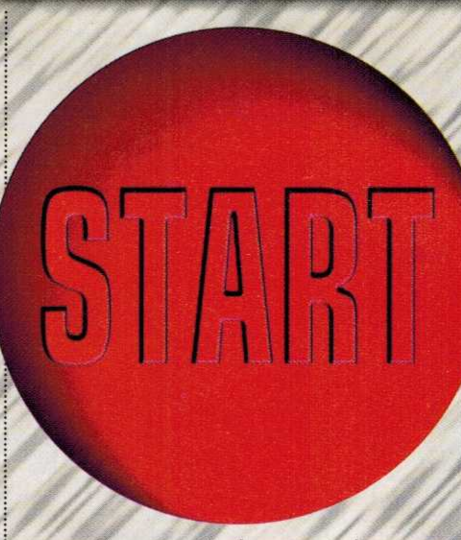


Este es el único nivel que consta de un mapa, ya que el segundo "Seven Portals", cuenta con 4 mapas relativamente pequeños pero complicados y el tercero "The Heresiarch's Seminary" cuenta con más de 6 mapas más grandes y todavía más complicados que el primero.

OBSERVACIONES:

- Te recomendamos que te acostumbres a jugar Hexen con el stick direccional del control análogo, ya que los comandos son mucho más accesibles que cuando juegas con la cruz direccional.
- Si juegas en modo de historia con más de un compañero, traten de enfocar a un grupo de enemigos para cruzar el fuego (recuerda que los proyectiles de tus compañeros también te pegan, si lo que quieren es demostrar quién es quién, mejor éntrenle a Deathmatch).
- Utiliza los objetos sabiamente, ya que no siempre tendrás los que quieras al alcance de tu mano.
- Sólo usa los ataques que gasten "Mana" verde o azul en circunstancias apretadas o con enemigos grandes, ya que los enemigos pequeños no dejan de salir (sobre todo en las altas dificultades).
- Te recomendamos dejar los mensajes encendidos dentro de las opciones, ya que cada vez que accionas uno de ellos te dan tips de en qué parte del mapa o mapas se ha activado alguna escalera o puerta.
- Te recomendamos utilizar un Controler Pak nuevo o en el que no tengas muchos archivos, debido a que de menos utilizas 90 páginas para guardar tu progreso. Hexen es un título que te recomendamos jugar en equipo para que puedas ampliar tu rango de fuego.También es divertido jugarlo entre varios y separarse por equipos y así avanzar mucho más rápido; La opción de Deathmatch es buenísima para jugar entre 4 cuando le agarras la onda y los participantes tienen más o menos experiencia y habilidades similares.

Poco antes de salir el Peke al SIGGRAPH (un show que se celebra en Los Angeles, California en el cual se presentan los avances tecnológicos en cuanto a gráficas en computadora), nos fuimos a entrevistarlo para saber cómo va con los proyectos en los que está trabajando, así que después de 43 números, regresa la sección START con una entrevista precisamente al creador de esta sección. No cabe duda que ha estado bastante ocupado, por eso le agradecemos que haya dedicado unos minutos de su valioso tiempo para esta charla.



PEKE: Estamos muy contentos todo el grupo que estamos aquí, pues muy pronto estaremos estrenando nuestra Silicon Graphics con Power Animator. Eso nos va a permitir trabajar al nivel de cualquier programador de Nintendo, tendremos el estándar de gráficas del mercado.

CN: ¿Cómo te fue con los aspirantes a programadores que se solicitaron a través de la revista?

PEKE: La respuesta fue impresionante, nunca pensé recibir tal respuesta. Tengo ahora más de 600 solicitudes, la mayoría de chavos se ve que son demasiado talentosos y muy bien preparados; también hay solicitudes de chavos sin tanta experiencia ni tantos estudios, pero con unas ganas de hacer las cosas impresionantes. Por cierto, quiero aprovechar para darle las gracias a todos los que han mandado sus e-mails y que si alguno no ha recibido respuesta, pronto la tendrá.

CN: ¿Ya tienes seleccionado al grupo que trabajará contigo?

PEKE: Todavía no. En el mes de noviembre estaremos trabajando de lleno, creeme que es muy difícil entre gente con tanto talento y con tantas ganas, elegir a los que se quedarán.

CN: A la revista han llegado muchas solicitudes para ti que te hemos estado mandando, pero nos llamó la atención una en especial de un chavo colombiano que decía que ya tenía diseñados 3 juegos.

PEKE: Sí. Hay varios chavos que tienen juegos o niveles o demos ya programados; todo eso lo estamos analizando.

CN: Muchos chavos serán los que no puedan ingresar a tu equipo ¿no podría ser que los que se queden fuera, pudieran desarrollar sus ideas y las que pudieran llegar a tener oportunidad, las revisaras e incluso les dieras directrices para presentárselas a Nintendo de América?

PEKE: Esa es muy buena idea, porque de verdad siento que hay mucho talento y de esta forma quien tenga las ganas y la convicción de que sus ideas son buenas, podrán contar con el apoyo para presentarlas a la gente indicada.

CN: ¿Y cómo van los proyectos?

PEKE: Actualmente estamos trabajando en el proyecto que internamente llamamos MY. Es un proyecto súper revolucionario que consistirá en una pequeña computadora que incluirá obviamente su teclado, mouse, unidad de discos compactos, un micrófono (porque te servirá como Karaoke, también conocido como cantabar) y software muy acorde a lo que nuestra cultura necesita. El precio será muy muy bajo, el señor Kikuchi quiere que esté al alcance de cualquier bolsillo y creeme que así será. Estamos seguros que este aparato será un granote de arena para mejorar la educación.

CN:¿Y qué pasó con la posibilidad de usar el Super Nintendo en este aparato para entrar a Internet?

PEKE: No sabemos si aún usaremos el cerebro del SNES, porque hay la posibilidad de reducir el precio del sistema (lo cual es nuestra principal prioridad en estos momentos) si usamos otra alternativa, pero lo que sí es seguro, es que con este sistema podrás entrar a Internet con un solo botón. Podrás ver las películas en formato CD y por supuesto podrás oír tus CD's de música; claro que también se podrán poner videojuegos y correr programas de computación.

CN:¿Para cuando estará listo el MY?

PEKE: Tendremos listo para noviembre varias máquinas para probarlas y corregir cualquier detalle. La producción final estará lista en febrero, así que quien no tenga computadora de verdad le recomiendo este super sistema que es ya casi una realidad.

Nos despedimos del Peke pero sólo hasta el próximo número, pues nos prometió un reportaje del Siggraph.



Luis Puente, Rolando Cedillo, Margarita Rodríguez, Margarita Muñoz y Anuar Hazar y Peke Vázquez, el día de la inauguración de su estación de trabajo Silicon Graphics.



Nintendo

UN CUMPLEAÑOS DIFERENTE

FIESTA TORNEO

- EXPERTOS VIDEOJUGADORES
- VIDEOJUEGOS
- PREMIOS



- ACTIVIDADES FISICAS

MUNDO Nintendo

- ESCENOGRAFIAS ARMABLES

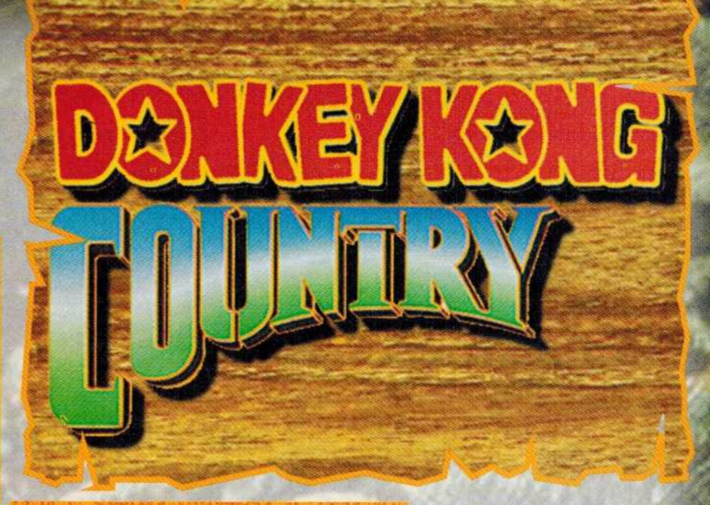
- KIOS TEMAS CON ANIMADORES
- JUEGOS
- PASTELES
- PIÑATAS
- NINTENDOMENUS
- REGALO ESPECIAL PARA EL FESTEJADO
- Y MUCHO MAS

FORMA Y VIVE TU PROPIA FIESTAVENTURA

INFORMES Y VENTAS

566-36-26

Bajo Licencia autorizada de GAMELA MEXICO S.A. de C.V.

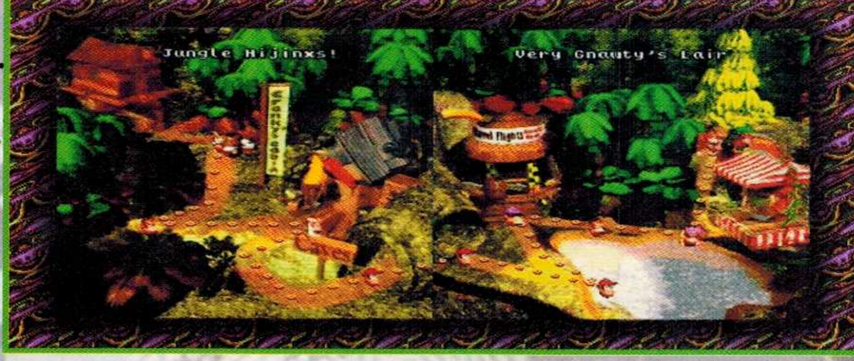


Una vez más tenemos a la pareja formada por Donkey y Diddy, aunque no en una nueva aventura. Donkey Kong Country es uno de los juegos que Nintendo ha planeado relanzar y ¿por qué no?, este título tiene el récord de más ventas, en menos tiempo y además es el mejor de los 3 DKC que han salido en todos los aspectos. Aunque en todos se usó la misma tecnología (ACM, o sea, Amazing Computer Modeling) para crear los modelos tridimensionales, en el primer DKC los colores no son tan chillones, por lo que se ven mejores y más realistas. La música en los 3 es buena, pero a nosotros nos parece mejor la que traía la primera. En cuanto a los personajes, todos son muy carismáticos (a excepción del engendro de Kiddy Kong), pero sentimos que en DKC salieron los mejores compañeros y Enguarde es el único que continuó ayudando a los Kong. Pero este análisis es para el relanzamiento de la primera versión, así que mejor nos olvidamos de los otros 2.

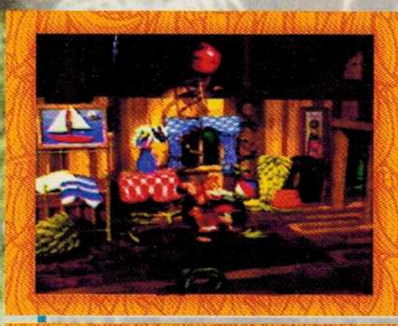


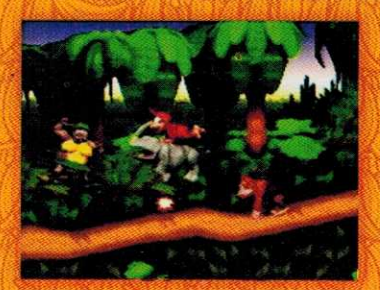
Esta es la isla de Donkey, la cual está dividida en 6 partes y cada una de ellas tiene diferentes niveles. Todo era muy tranquilo aquí, hasta que alguien le robó sus preciadas bananas a Donkey. Ahora él y Diddy tendrán que pasar por cada uno de estos niveles cuyos caminos están custodiados por los secuaces del malvado King. K. Rool, que está a punto de desembarcar en la isla para huir con el botín. Veamos cada nivel.

KONGO JUNGLE



Jungle Hijinks





Este nivel es el jardín de enfrente de la casa de Donkey y ha sido invadido por las tropas del villano King K. Rool. Hay muchas vidas arriba de las copas de las palmeras, además de bananas. En este nivel puedes entrar en la casa de Donkey, para echar un vistazo antes de partir a una larga aventura. Existen 2 bonus aquí.

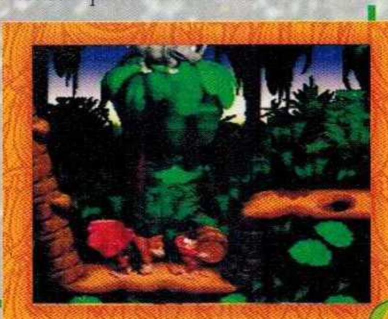
El primero está después de la media meta, adelante de la caja donde está Rambi. Necesitas arrojar un barril o utilizar la fuerza de Rambi, para abrir un agujero en la pared de la foto. Dentro encontrarás bananas y si eres rápido, podrás tomar la vida del final.





El otro bunos está debajo de la salida del primero, junto a la palmera donde encuentra la "G". Puedes usar a Rambi para abrir un hoyo en la pared o puedes brincar desde la copa de la palmera, para caer en la mancha que se ve en la foto y conseguir así un barril. En este bonus tienes que juntar 3 figuras iguales y así obtener dicha figura.

Al final del nivel 6 hay 6 vidas que sólo puedes conseguir si aún tienes a Rambi, ya que tienes que brincar con él hacia la parte de arriba de la cueva que sirve de salida. Ya arriba salta y cuando te encuentres en lo más alto del salto, líbrate de Rambi, para que alcances la llanta que te ayuda a alcanzar un barril cañón, sí cañón, ya que si no te apuras, las vidas se irán.



Ropey Rampage



Las tormentas en la selva son comunes y en este nivel podrás vivir una de ellas. Al fondo podrás ver relámpagos, mientras vas avanzando por las copas de las palmeras y utilizas lianas para columpiarte.



El primero de los 2 bonus lo obtienes al dejarte caer, después de tomar la letra "O", en el hueco formado por las palmeras donde estás tú y las de la derecha. Así caerás en un cañón que te dispara a la entrada del bonus donde encuentras bananas y la "N".



El segundo bonus está en el hoyo de la derecha del Kremlin, casi al final del nivel. Déjate caer aquí y saldrás disparado hacia un cuarto donde hay que adivinar dónde quedó la vida para obtenerla.

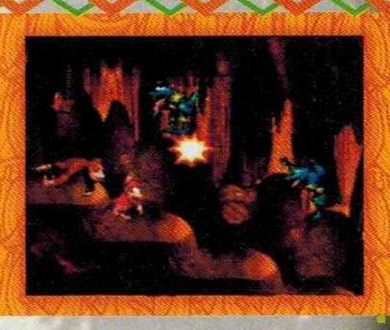


Al final del nivel podrás ver cómo deja de llover de repente, cosa muy común en las zonas selváticas.

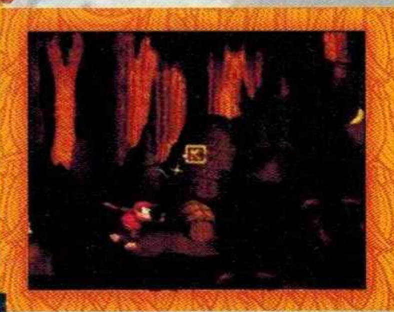
Reptile Rumble



Esta vez la acción se desarrolla dentro de una cueva. Por todas partes salen Kremlins brincando y hay muchas serpientes merodeando por el interior de este sitio. Existen también abejas que tendrás que esquivar usando las llantas de los alrededores. Esta vez son 3 bonus los que debes encontrar.

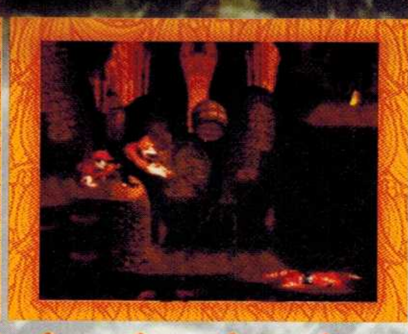


Uno está casi al principio. Toma el barril y arrójalo hacia los Kremlins que se dirigen hacia ti saltando. Síguelo y al chocar, abrirá la entrada al bonus que tiene bananas y una vida.



La entrada al siguiente bonus se encuentra oculta en la parte de arriba de donde sales del anterior. Usa la llanta para subir a la gran roca y de ahí brinca hacia la izquierda para entrar a un cuarto con muchas bananas.





El tercero y último, está junto a la media meta. Usa el barril que está aquí cerca y arrójalo hacia las serpientes para que las elimines y puedas entrar en la pared de la derecha sin ningún problema y tomes todas las bananas.



Coral Capers



Este es el primer nivel de agua, el fondo va moviéndose (como el piso de Street Fighter) mientras avanzas. Esto ocurre tanto en el fondo marino, como en la superficie. También aquí hace su aparición Enguarde, que te será muy útil para atravesar el nivel sin tantos problemas. La música de esta parte es muy tranquila y relajante y ver la animación de los tiburones es un deleite.



Barrel Cannon Canyon



Este nivel lo puedes pasar atravesando todo el nivel normal o usando los cañones que sirven como atajo. Arriba de la entrada al nivel, está el primero de una serie de cañones, úsalos y llegarás a la media meta en un instante.

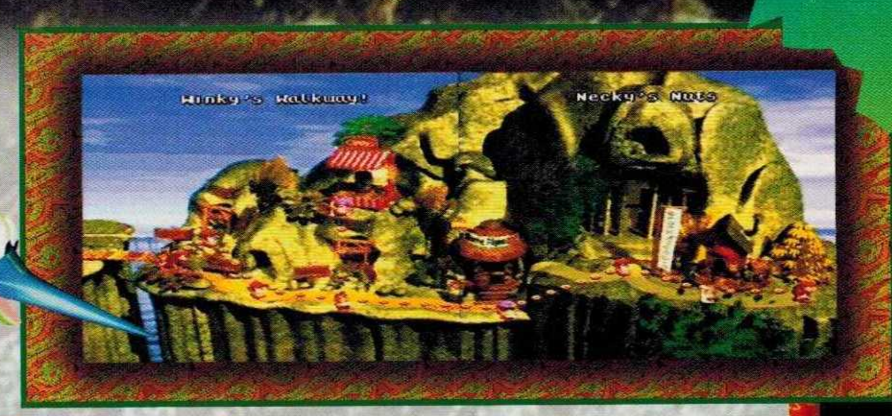
El primer bonus lo encuentras un poco antes de la media meta, en la pared que marca el fin del precipicio. Usa los cañones para dispararte a la pared y abrir un boquete en esta.
Dentro, tienes que usar los cañones para atravesar de un lado a otro, mientras tomas los premios. El otro bonus lo obtienes a unos cuantos pasos hacia la derecha de la media meta. Usa el barril en la pared que te indicamos en la foto. Ten cuidado de que el Kremlin no te quite el barril. En este bonus tienes que elegir una columna y dispararte, aunque si eliges la de enmedio y le calculas bien, podrás intentar dispararte a una 2a. columna.



Very Gnawty's Lair

El jefe de esta primera pate es un gigantesco castor al que tienes que caerle encima 5 veces. Con cada salto que des sobre él, tendrás que cuidarte de no ser golpeado, ya que comenzará a dar saltos largos. La cantidad de estos saltos, dependerá de qué tantos golpes le hayas dado. Si logras derrotarlo, Donkey recuperará parte de sus bananas, aunque no hay que cantar victoria todavía, ya que esto es sólo una pequeña parte del botín.



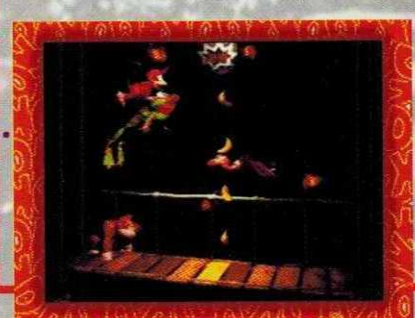




MONKEY MINES

Winky's Walkway

Tu aventura te ha llevado a esta mina, la cual no está abandonada. Aquí adentro



te encontrarás con Winky, la rana que sin duda te será de gran utilidad, sobre todo en el primer bonus al cual accesas usando el barril que está arriba de Necky.



Mine Cart Carnage



Es imposible que en una mina de las magnitudes de ésta, no existan unas vías para poder transportar el material extraído, sólo que estas vías están muy descuidadas, por lo que vas a tener que brincar los hoyos y los obstáculos que encuentres. Este nivel no tiene bonus, pero sí un par de trucos.

El primero es un atajo que obtienes al dejarte caer pegado a la pared izquierda del inicio.

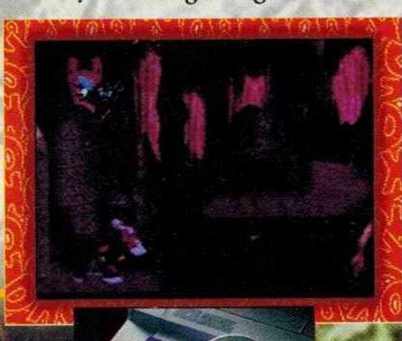
El segundo truco, lo haces al llegar a la media meta y dejándote eliminar. Al entrar de nuevo al nivel, presiona **Y** y **B** rápidamente, para que vayas brincando en el aire.

Bouncy Bonanza



Otra vez te encuentras en una cueva, sólo que está llena de abejas. Arriba de la entrada del nivel, hay una figura de Rambi que alcanzas usando una llanta custodiada por una abeja. En este nivel podrás observar que las llantas juegan un papel muy importante, sobre todo al final cuando tienes que usarlas para pasar de una orilla a otra, sin ser eliminado por las abejas.

El primero de los 2 bonus está un poco antes de la media meta, donde salen 2 abejas juntas. Usa el barril que está un poco atrás de ellas en la pared derecha. Dentro tienes que juntar 3 figuras iguales.





Bouncy Bonanza

El otro está casi al final. Usa la llanta que está aquí y colócala en la plataforma flotante, para que llegues al barril que te dispara a un cuarto con bananas.



Stop & Go Station

Si quieres evitarte problemas, regresa por la entrada de este nivel y saldrás al final. Ahora que si quieres disfrutar más de este nivel, entonces utiliza los barriles que son como switches y que cambian la luz del interior. Así logras que los Rock Kroc se oculten, ya que la luz roja les molesta. Es necesario que estés cambiando el color de la luz, sobre todo a la hora de sacar el primer bonus.

Este lo encuentras después de la media meta, activando la luz roja y usando el barril en la pared de la derecha. Con la luz roja, evitas que Rock Kroc te quite el barril.





El otro bonus está en la salida del anterior. Vé por la llanta de la derecha y colócala debajo de la hilera de bananas y brinca sobre ella, para alcanzar el barril que te conducirá hacia otras bananas.

Millstone Mayhem

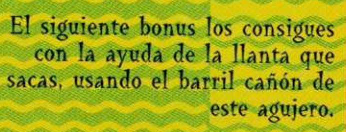




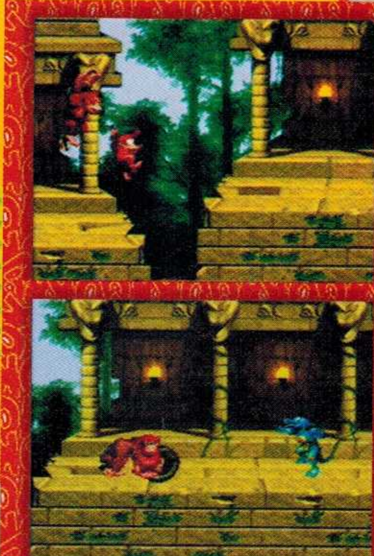
Las cosas se están poniendo interesantes y más ahora que tu aventura te ha llevado a estas ruinas. Hay que recordar que en esta escena se puede hacer el truco de las 100 vidas, aunque en realidad son más. Para lograr esto, necesitas a Diddy y un Krusher. Este último lo encuentras caminando un poco hacia la derecha del inicio. Tienes que hacer que este sujeto llegue al inicio del nivel, para que puedas brincar (usando a Diddy) sobre él, pegado a la pared y haciendo el pad hacia la pared.
Ahora veamos los bonus:



El primero está al inicio. Sólo sube a la entrada del nivel y de ahí vuelve a brincar para alcanzar el barril.



El siguiente bonus los consigues con la ayuda de la llanta que sacas, usando el barril cañón de este agujero.









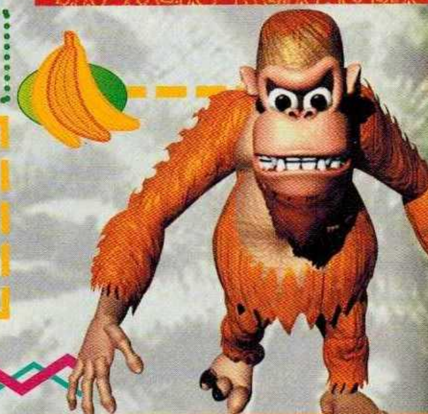
Ahora llévate la llanta hasta la gran rueda de la derecha y úsala para alcanzar el barril que está sobre dicha rueda.



El último bonus lo sacas usando el barril de TNT en el desnivel debajo de la siguiente rueda, del lado derecho.



Necky's Nuts



Si quieres recuperar más bananas, vas a tener que eliminar a este jefe. Usa la llanta para que puedas alcanzar la altura suficiente como para caerle encima de la cabeza 5 veces. Cada vez que salga, te arrojará una nuez, así que ten cuidado.





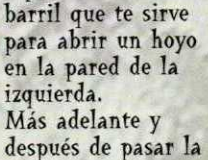


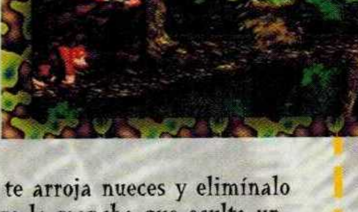


Vulture Culture



Ahora es un bosque el escenario donde continúa tu búsqueda. Este nivel tiene un atajo que logras sacar avanzando con Diddy y al llegar a donde indica la foto, cambia a Donkey y un barril aparecerá y te llevará al final de la escena.
Aquí también se encuentra el primero de los 3 bonus que hay en esta parte. Vé por la llanta que está siendo cuidada por Necky y úsala para llegar a la parte de arriba.
Saliendo de este bonus, continúa tu camino hacia la derecha y después de eliminar al tercer Mini Necky, cae en la mancha del piso para sacar el barril que te sirve para abrir un hoyo en la pared de la izquierda.
Más adelante y después de pasar la media meta, avanza hasta que encuentres a un Necky que te arroja nueces y elimínalo para puedas caer sobre la mancha que oculta un barril. Usalo en la pared izquierda.

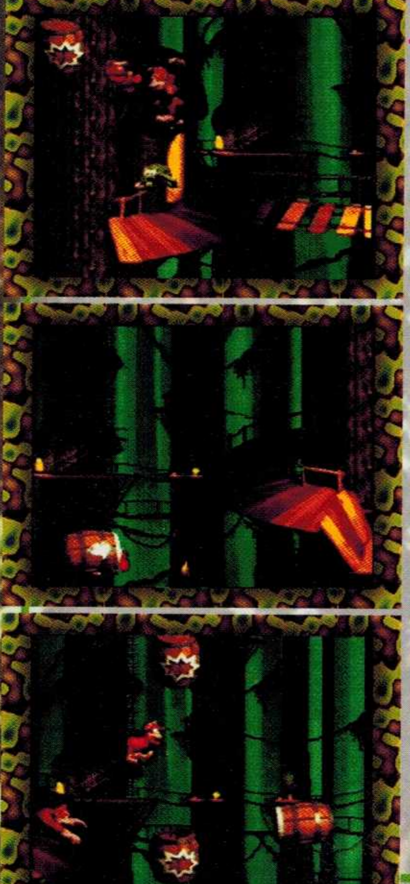








Tree Top Town



Esta escena se parece mucho a un escenario de Star Wars. Al inicio del nivel está el barril del primer bonus, sólo que para alcanzarlo tienes que utilizar ya sea al Necky o al Gnawty que están a la derecha.
El otro bonus lo obtienes en la 2a. ronda de barriles, después de la media meta. Dispárate hacia la banana que está en la parte de abajo.
En este nivel tendrás que ser muy hábil con los barriles, ya que a lo largo de esta sección hay muchos de estos y algunos son un poco tramposos.

Forest Frenzy

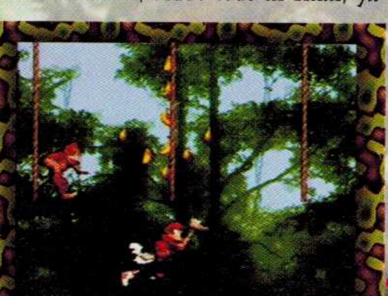


Continuamos con más bosque, sólo que aquí las cuerdas van a jugar un papel muy importante, ya que servirán como una especie de puente, aunque el paso de un extremo a otro no será tan fácil si consideramos que unas cuantas abejas y unos Neckys están esperando a que estés limitado en tu campo de acción para acabar contigo. Por otra parte existen 2 bonus y precisamente el primero lo obtienes colgado sobre una de estas cuerdas. Cuando llegues a la parte donde hay muchos Neckys, colócate en la parte más baja de la cuerda y cuando pase el 2o. Necky por esta parte, déjate caer en el barril.
Al salir de este bonus encontrarás un barril, llévalo al otro lado de las escaleras sin que los Kremlins te lo quiten y úsalo en la pared izquierda.



Temple Tempest

Otro templo más, pero este es un poco más difícil, ya que existen ruedas gigantes que te perseguirán por todo el lugar. Si quieres obtener el primer bonus, tendrás que cuidarte de estas ruedas y a la vez cuidar el primer barril del nivel.
Lleva éste hasta la primera pared que encuentres y estréllalo ahí.
Aquí adentro encontrarás a Expresso que te será muy útil en este nivel, sobre todo al final, ya que con él puedes llegar a la parte superior de la salida y tomar unas bananas.
El otro atajo está después de la media meta y está indicado por una flecha de bananas, junto a unas cuerdas.









Orang-Utan Gang

Este es el nivel que más bonus tiene. En él consigues el 6% del juego (5 bonus en el mismo nivel) y para que lo consigas, aquí están los bonus:
1) Avanza hasta llegar casi a la media meta y rescata a Expresso. Regresa con él hasta casi el principio, exactamente donde terminan las palmeras.

De aquí brinca y vuela usando las habilidades de Expresso hasta el tope izquierdo. Este bonus contiene a los 4 animales que ayudan a Donkey.

2) Al salir del primer bonus, regresa hasta que encuentres a Klap Trap (está en el mismo sitio donde está la letra "N"). Baja a esta parte y vuela hacia la derecha. Si no tienes a Expresso, corre hacia el precipicio y en el borde del mismo, realiza un giro y brinca en el aire para que alcances la orilla de la derecha (haz esto 2 veces).

Aquí hay que usar el barril para romper la pared derecha.

3) Ahora regresa al sitio donde saliste después del primer bonus y avanza hacia la derecha hasta que encuentres un barril. Tómalo y baja por el mismo hoyo que se ve en la foto. Sigue caminando hacia la derecha y vuelve a bajar en el hoyo de aquí abajo para que abras la pared del lado izquierdo.

4) Al salir del bonus anterior, repite la jugada sin caer en el 2o. hoyo. En vez de esto sigue hacia la derecha y choca el barril ahí.

5) Una vez más vuelve a tomar el barril, arrójalo hacia las palmeras de la derecha y síguelo. Trata de no perderlo, ya que cuando choque abrirá el último bonus.

Clam City

Y aquí tenemos otro nivel de agua. A no ser porque existen tres sitios que están infestados por peces y tiburones, este lugar sería muy tranquilo. No existen bonus y tal vez sea porque el anterior nivel tenía muchos. Sin embargo existe un lugar secreto en donde además de conseguir la letra "K", encuentras a Enguarde que te servirá mucho en los 3 sitios antes mencionados. Este lugar secreto está hasta arriba del primer Clambo atravesando la pared de arrecifes de la izquierda.





Bumble B. Rumble

Ahora es el turno de esta "pequeña" abeja. Elimínala usando los barriles y obtendrás más bananas, para con ellas recuperar la mitad de tu tesoro. No hay que preocuparse por los barriles, ya que nunca dejan de salir. Preocúpate por la abeja, ya que ella se enoja cada vez más con cada golpe.

GORILLA GLACIER

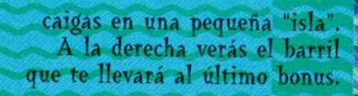
Snow Barrel Blast

¡Vaya cambio de clima! Y las condiciones están a punto de empeorar, ya que más adelante va a comenzar a nevar y conforme avances, la nieve caerá con más fuerza. Existe también el pequeño problema de que te tienes que transportar usando barriles y si lo haces lo más rápido posible, obtendrás 3 vidas extra. Los bonus los vas a encontrar en:



2) Cuando llegues a la media meta, regresa un poco y en el primer hoyo que veas, déjate caer para entrar en el barril.
3) Después de la media meta, sigue avanzando y métete al barril con estrella que te lanzará a otro. Este debes activarlo cuando apunte hacia abajo para que




caigas en una pequeña "isla". A la derecha verás el barril que te llevará al último bonus.

1) Comenzando brinca al techo del iglú y espera a Necky para que lo uses como trampolín y alcances el barril que te conduce al bonus.



Slipslide Ride

Esta cueva sería muy tranquila si no fuera por todos los sujetos que aguardan a que los intrusos lleguen. La música hace que este sitio sea más tranquilo aún. Existen 3 bonus que están bien disfrazados. Además de un atajo todavía más camuflajeado.

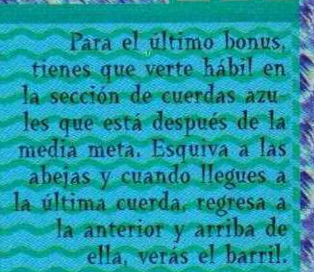




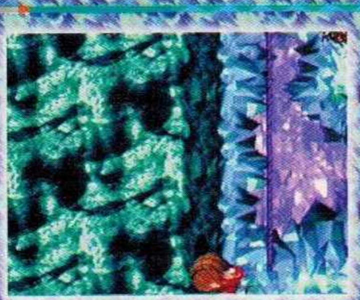
El primer bonus está al inicio, en la parte de arriba. Espera a uno de los 2 Kremlins que vienen de la derecha y úsalo como trampolín para alcanzar la cuerda que te sube al bonus. Ya arriba sólo usa el barril en la pared izquierda. Aquí mismo está el atajo que te lleva a la salida del 3er. bonus.



El siguiente está al final de la primera cuerda roja, pero antes de bajar hasta allí, vas a necesitar un barril para abrir la pared de la izquierda. Este lo encuentras por la mitad de la cuerda, donde están las abejas. Tienes que llevar el barril hasta abajo sin que lo destruyas con ellas.

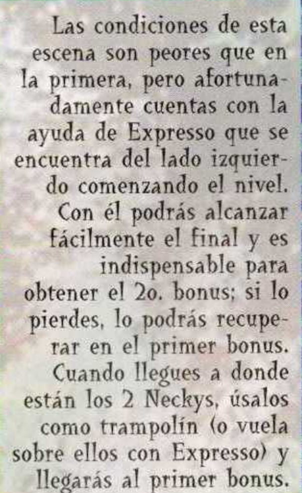

Para el último bonus, tienes que verte hábil en la sección de cuerdas azules que está después de la media meta. Esquiva a las abejas y cuando llegues a la última cuerda, regresa a la anterior y arriba de ella, verás el barril.





Ice Age Alley




Las condiciones de esta escena son peores que en la primera, pero afortunadamente cuentas con la ayuda de Expresso que se encuentra del lado izquierdo comenzando el nivel. Con él podrás alcanzar fácilmente el final y es indispensable para obtener el 2o. bonus; si lo pierdes, lo podrás recuperar en el primer bonus. Cuando llegues a donde están los 2 Neckys, úsalos como trampolín (o vuela sobre ellos con Expresso) y llegarás al primer bonus.



Dentro hay una caja con Expresso. El otro bonus está después de la media meta. Cuando pases el lugar donde está el 2o. Klap Trap, comienza a volar desde esta parte (abajo hay un barril de metal) y llegarás al barril con la entrada al bonus y a la letra "N".



Croctopus Chase



Aunque no existe ningún bonus aquí, existen 2 lugares importantes. El primero está en estos barriles. Pero para que sean útiles, tendrás que ir por Enguarde que está en un cuarto oculto por unos arrecifes falsos. Ya con él regresa a los barriles y lánzate a ellos de forma que te bajes de Enguarde y cambies de personaje al mismo tiempo que haces contacto con el barril. Así saldrán cosas muy chistosas como Donkeys azules o Enguardes rojos (y con corbata) y hasta podrás ver cómo se recorre el escenario si tienes algo de suerte.







Torch Light Trouble

Esta escena está muy obscura y, por lo tanto, la situación se pondrá más difícil (aunque no del todo), ya que Squawks está listo para aclararte las cosas. También existen otros obstáculos más como los barriles que se queman y los Krusha que salen a cada rato, por lo que este nivel va a requerir que combines muy bien a ambos personajes.





El otro está al final del nivel. Después de la letra "N", encontrarás el barril que te ayuda a abrir el boquete en la pared.

Los 2 bonus se encuentran después de la media meta. El primero está inmediatamente junto a ella y hay que usar el barril en esta pared. En este no hay mucho problema. En esta pared puedes hacer el truco de las 100 vidas, usando al Krusha.



Rope Bridge Rumble





Otra vez estamos en una ciudad entre los árboles. Después de que elimines al primer Kremlin, déjate caer en el hueco de la derecha y saldrás a un bonus donde al final encontrarás a Winky, que será utilísimo al final. El otro bonus lo hallarás después de la letra "G", encima de las 2 plataformas flotantes con llanta. El barril está encima de la banana que se ve en la foto.

Really Gnawty Rampage



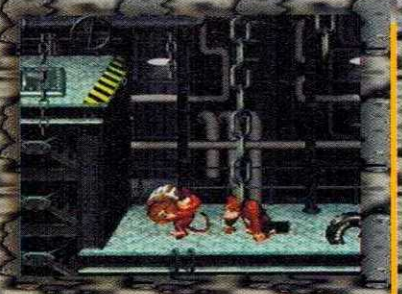
Si creías que el primer jefe se movía mucho, pues déjanos presentarte a este jefe que es verdaderamente inquieto. La técnica es igual que con el primero, sólo que deberás tener más cuidado después de caerle encima, ya que comenzará a brincar mucho.

KREMKROC INDUSTRIES INC.



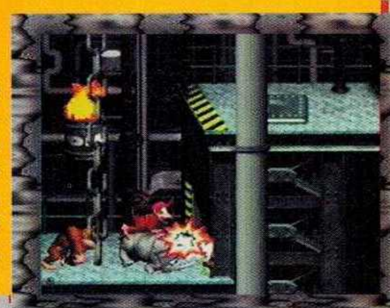
Parece ser que tus rivales tienen un negocio muy próspero por estos lugares y no sería correcto que entraras aquí para deshacer todo, ¿o sí? El primer bonus está al principio, oculto debajo de un barril que se incendia. Sube donde está el Gnawty y trépate a la cuerda, para caerle a la puerta negra desde ahí.







Con esto encuentras un barril de TNT para quitar el otro. El siguiente bonus es muy especial. Cuando llegues hasta arriba de las escaleras donde vienen bajando 3 Gnawtys, brinca y cae sobre la puerta negra del piso. Obtendrás un barril que debes usar en la pared de la izquierda.



Adentro tienes que obtener 3 bananas (no pencas) y con esto sacas un barril. Usalo en la pared de la derecha, pero choca el barril **brincando** y saldrás en un 2o. bonus. Este es el que te da el 101%, es el verdadero bonus, ya que el otro sólo era una pantalla. El último bonus está después de la media meta. Déjate caer en el hoyo de la derecha de la media meta y encontrarás a Rambi. Continúa tu camino hacia adelante y cuando llegues a donde está el 2o. orangután que te arroja barriles, sigue con precaución hasta la pared de la derecha donde está el bonus.

DK

Trick Track Trek

¡Lo que tienes que hacer para recuperar el último tercio de tu tesoro! Ir en una plataforma flotante es muy peligroso y más si tus enemigos te están atacando. El primer bonus lo encuentras al final del camino de la primera plataforma. Cuando caiga ésta, rueda y brinca en el aire para alcanzar el barril.



El 3o. está al final, por lo que tendrás que quitar al orangután que está estorbando la entrada. Déjate caer y obtendrás una figurita de Winky y el barril de bonus.

El 2o. bonus lo encuentras después de la media meta. Cuenta 2 abejas y cuando veas a los 2 Gnawtys en la plataforma, brinca hacia ellos y de aquí hacia el barril.

Elevator Antics

Al principio del nivel toma vuelo, gira y brinca en el aire para alcanzar la cuerda que te lleva al primer bonus.



El 2o. bonus está en la parte de arriba del nivel, a la derecha de las 3 cuerdas custodiadas por abejas. Sube a lo más alto de la 3a. y brinca hacia la derecha cuidando que la abeja no te toque.





Hasta el final, después de pasar por el relajo de los elevadores, llega a la última tira de ellos y baja hasta que llegues a la cueva donde está el último bonus de este nivel.

Poison Pond

Parte de las ganancias de estas industrias se deben a que utilizan el lago de aquí para tirar desperdicios tóxicos. Aunque parezca increíble, aquí habitan peces y tiburones, inclusive hasta tú puedes sobrevivir después de nadar un buen rato y sin que te salgan ronchas.
Al comenzar, abajo y a la izquierda hay una pared falsa de corales que te conduce a Enguarde.



Boss Dumb

Este jefe sí que es extraño. Para eliminarlo tendrás que pisar a todo aquel que salga de su interior, cuidándote de nos ser aplastado por este bote.





Mine Cart Madness

Otra escena con vías y carros mineros y esta vez las cosas se pondrán más difíciles. Después de que pases por la letra "K", brinca hacia la cuerda que te conduce a otro carrito. Ahora brinca cuando veas que el camino de bananas se interrumpe y saldrás al primer bonus.

Después de la media meta y de que pases la "N", fíjate bien cuando la vía cambie de dirección hacia abajo, ya que hay que brincar antes de que comiences a bajar para alcanzar la llanta que te arroja al bonus.



El último bonus está al final. Cuando acabes de viajar en los cochecitos, brinca a la izquierda para que uses las 3 llantas y puedas entrar al barril.

Blackout Basement

Otra fábrica, pero esta presenta algunas fallas eléctricas. Si te fijas bien, pódras ver las líneas amarillas de precaución que hay en las orillas cuando la luz esté apagada, pero ten cuidado ya que los malos no se ven. Cuando llegues a las plataformas de madera que caen cuando las pisas, podrás ver una banana en la parte de abajo. déjate caer allí y obtendrás el primer bonus. Al salir de este bonus conseguirás un barril metálico. Bájate y arrójalo en la pared, para que te subas en él y puedas llegar al otro bonus sin más complicaciones.









Tanked Up Trouble

Otra escenita con plataformas flotantes, sólo que estas trabajan con combustible, así que fíjate bien para que no se te vayan a pasar los tanques. El único bonus lo encuentras justo en el cambio de dirección, dejándote caer. Cuando veas que el camino de la primera plataforma se va a terminar, espera un rato y si tienes suficiente combustible, podrás tomar una figurita de Enguarde.

Manic Mincers

Dentro de esta cueva hay que tener mucho cuidado con las ruedas con picos.
Hay muchas de ellas que son muy tramposas, así que antes de hacer cualquier cosa, observa bien sus movimientos o espera a ver si no aparece una.

Cuando llegues a 2 ruedas que están dando vueltas en el aire, toma el barril de la derecha y chócalo contra la pared derecha del desnivel donde está el Krusha. El otro bonus está al final del nivel, donde salen 2 ruedas con picos que libras con la ayuda de la llanta. Choca un barril debajo de la llanta.
En este nivel también puedes hacer el truco de las 100 vidas con los Krushas.

Misty Mine

En este nivel puedes hacer 100 vidas colgándote de una cuerda que esté cerca de un bote donde salgan enemigos. Solamente tienes que brincar de la cuerda y caerle a uno de estos tipos y al rebotar, regresa a la cuerda para que no toques el piso, a partir de la 8a. vez te empezarán a dar vidas. El primer bonus está después de la media meta, bajando con la ayuda de la primera cuerda lo más abajo posible y cayendo en la parte de la derecha. El otro lo encuentras después de los botes donde salen los Klap Trap, usando un barril en el primer hueco que veas.

Loopy Lights

En este nivel vas a tener serios problemas de iluminación. Es muy parecido al nivel Stop & Go Station, sólo que ahora el que no va a poder caminar eres tú por falta de luz. El primer bonus está en el primer hoyo que veas. El otro lo encuentras después de la media meta. Toma el barril que está debajo del primer Necky que encuentres y con cuidado llévalo hasta esta parte.



Playform Perils

¡Ya casi lo logras! Por fin todas tus bananas estarán contigo, pero antes tienes que viajar sobre las plataformas flotantes para que enfrentes a los 2 jefes que faltan. El primer bonus está abajo de donde comienzas. Vé hacia la primera plataforma y cuando llegues a donde indica la primera foto brinca, cae en esta parte (2a. foto) y llegarás al bonus.



El último bonus de todo el juego está abajo de la salida. Usa la última plataforma para llegar abajo.



Playform Perils

Otra vez este jefe, pero ahora viene más enojado y dispuesto a derrotarte. Cada que le caigas encima, aventará una nuez más, así que vas a tener que ser muy hábil para no salir dañado.



Gang-Plan Galleon



Ahora sí, te toca enfrentarte con el Jefe final. Para eliminarlo tienes que caerle varias veces en la cabeza cuando no tenga la corona encima. Las primeras 3 veces, después de que le caigas encima, se echará a correr de un lado a otro del barco. Las siguientes 3 veces saltará y luego comenzarán a caer balas de cañón del cielo. Al caerle la 7a. vez lo habrás derrotado... aparentemente. Las siguientes 3 veces comenzará a brincar de un lado a otro, así que tienes que estar listo para pasarte debajo de él. Después de caerle 9 veces encima, te harás acreedor al final del juego.

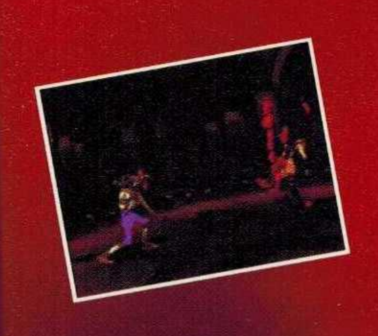
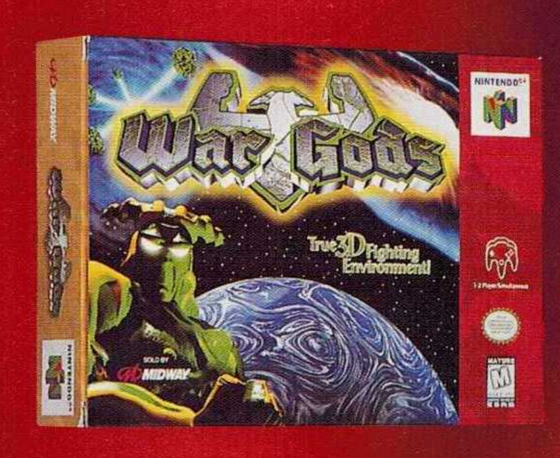




Donkey Kong Country es el mejor de los tres DKC que han salido y no puede faltar en tu colección, ya que es todo un clásico y Nintendo hizo bien en volver a sacarlo.

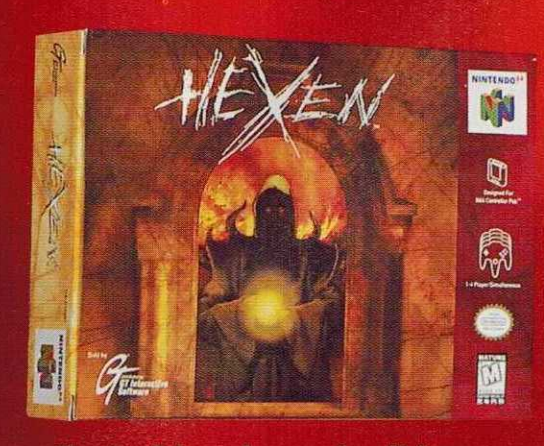


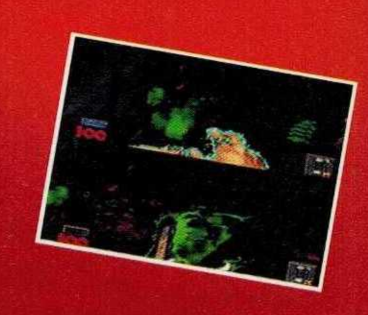
LA FATALIDAD HA DOMINADO A LOS DIOSES



Mientras en una dimensión decadente, la destrucción teje sus redes.



Hasta 4 jugadores simultáneos

¿Te atreves a enfrentarlos?





Bajo licencia autorizada de GAMELA MEXICO S.A. de C.V.



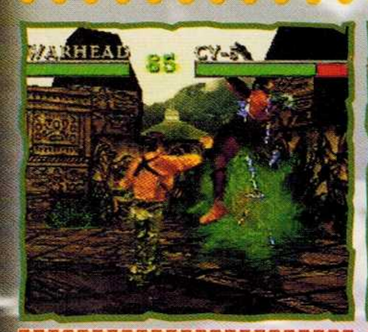
[Lo que está entre estos corchetes, se presiona simultáneamente.]

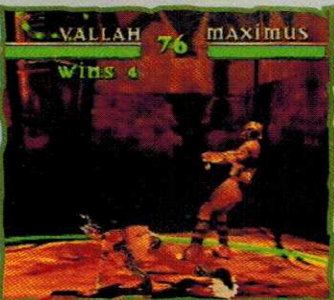
En este artículo te damos los movimientos de todos los personajes de este juego, recuerda que la movilidad es muy al estilo de Mortal Kombat, claro que te tienes que acostumbrar al estilo de las gráficas en 3D pero sigues jugando en 2D. Asi que comenzamos con los movimientos básicos.

Movimientos Básicos

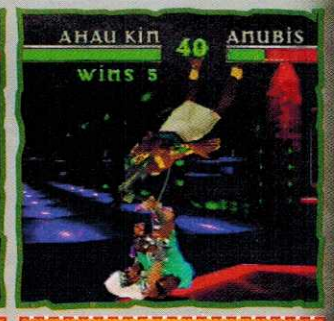
Hay que dominar estos movimientos para después poder especializarte en cualquiera de los peleadores.

Los poderes se ejecutan en un movimiento continuo, más o menos con el misma estilo de Mortal Kombat.











← + ▶

← + ▲

→ + A







KIYO 44 WARHEAD
WIN 1

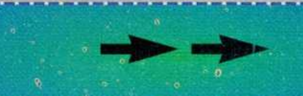




Mientras estás tirado en el suelo.



Mientras te levantas.







Mientras el oponente está tirado en el suelo.





Mantén presionados estos botones y después presiona Arriba o Abajo para saltar hacia los lados.



Mantén presionado este botón ▼ y después presiona Arriba o Abajo. para caminar hacia los lados.

los siguientes movimientos los tienes que ejecutar cuando aparezca en pantalla "PROVE YOURSELF!"



Mantén presionado este botón ▼ y después presiona dos veces continuas Arriba o Abajo para deslizarte hacia los lados.



[↓ B]



Manten presionado ▼ y presiona: [← ▲]



Para obtener el FREEPLAY presiona el la pantallla del título del juego la siguiente secuencia:



Si lo haces bien, se escucha All Too Easy y tienes acceso a FREEPLAY para tener continues ilimitados.

Options

DIFFICULTY : MEDIUM
MUSIC VOLUME IIIIIII
SFX VOLUME IIIIIIII
CONTINUES : FREEPLAY
CONTROLLER CONFIGURE
FATALITIES : OFF
EXIT

Para obtener el CHEAT MENU presiona el la pantallla del título del juego la siguiente secuencia:

→ → → B B A A

Si lo haces bien, se escucha All Too Easy y tienes acceso a nuevas opciones entre las cuales está el Easy Fatality, con lo que ahora sólo presionas simultáneamente

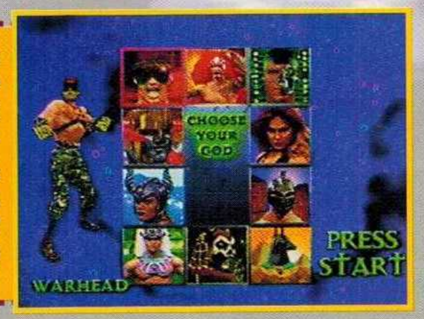
[B A ▲ ►]

a la distancia adecuada y ejecutas el Fatality.

Options

PLAYER 1 SKILL IIIII
PLAYER 2 SKILL IIIII
LEVEL SELECT : WARHEAD
GAME TIMER : ON
EASY FATALITY : ON
EXIT

Para seleccionar jugador al azar, presiona "si ya todo mundo lo sabe" [↑ START]



Si quieres jugar con el esbelto Grox en la pantalla de selección de jugador presiona:

↓ → ← ← ↑ ↓ → ↑ ← ←

Si lo haces correctamente se escucha All Too Easy y selecciona cualquier personaje y al entrar a la escena, ya controlarás a Grox.

Si quieres jugar con el último jefe Exor, en la pantalla de selección de jugador presiona:



← ↓ ↓ → ← ↑ ← ↑ → ↓

Si lo ejecutaste bien, se escucha All Too Easy, selecciona cualquier personaje y al entrar a la escena ya controlarás a Exor.









AHAU KIN

→ → + [▲ ▶]

Con este movimiento atacas rápidamente al oponente desde cualquier distancia.

Con este movimiento mantienes inmóvil a tu oponente por un instante, además de que lo acercas hacia ti listo para un combo.

← → + A

↓ → A

Puedes hacerlo presionando sólo una vez hacia atrás, pero dependiendo de cuántas veces presiones atrás, 1 ,2 ó 3 veces, serán los poderes que lances.

← ← ← → + B

↓ ↑ + ▶

↓ ← B

Y si justo después presionas 2 veces al frente, rematas al oponente.

→ →

FATALITY

Mantén presionado ▼ y ejecuta la siguiente secuencia:

↑ ↓ ↑ + ▲

Este movimiento lo tienes que ejecutar cuando aparezca en pantalla "PROVE YOURSELF!" y casi pegado al oponente.

ANUBIS

→ ↓ ← + [▲ ▶]

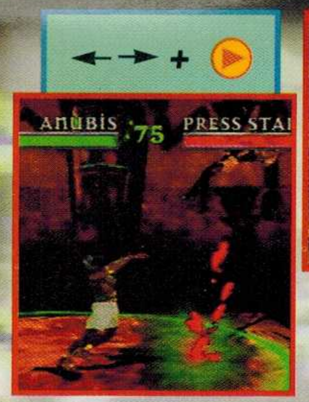
↓ ← + A

↓ ← + ▶

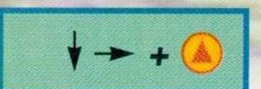
Presiona adelante varias veces, para conectar más golpes.

→ →

↓ → + B

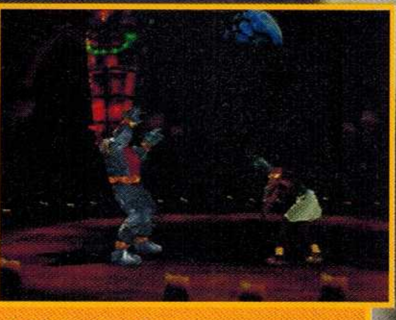






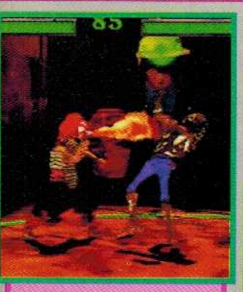
FATALITY

Este movimiento lo tienes que ejecutar cuando aparezca en pantalla "PROVE YOURSELF!" a una distancia de media pantalla entre el oponente y tú.



→↓←+ [B ▶]

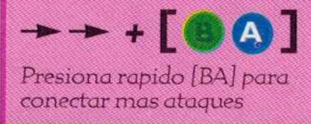




←←→+ A

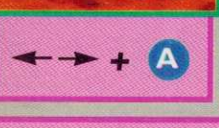




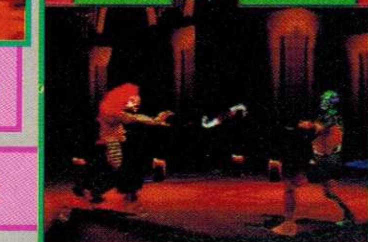


Presiona rapido [BA] para conectar mas ataques

←←←→+ A



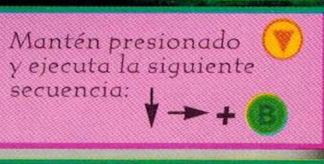
↓→+ B











→↓←+ B A ▶











Este movimiento lo tienes que ejecutar cuando aparezca en pantalla "PROVE YOURSELF!", más o menos a dos cuerpos de distancia entre el oponente y tú.



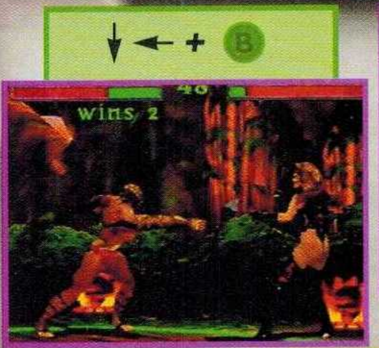


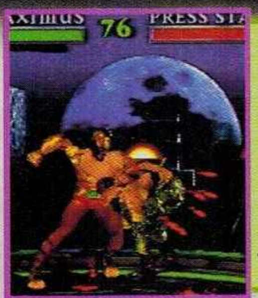


Con este movimiento mantienes inmóvil a tu oponente por un instante, listo para un combo. ←→+ [B A]

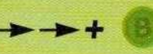


↓← + B





Ejecuta esto, mientras estés pegado al oponente y continúa presionando **B** para conectar más ataques.

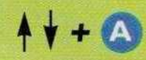


→→ + B

Mantén presionado



y ejecuta la siguiente secuencia:



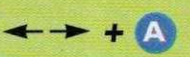
↑↓ + A





↓→ + A

Ejecuta esto, mientras estés pegado al oponente y continúa presionando **A** para conectar más ataques.



←→ + A



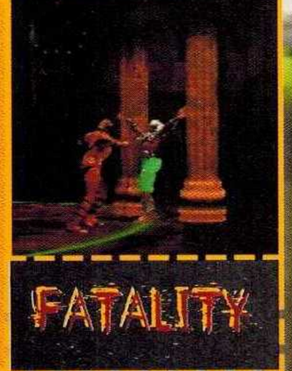
Mantén presionado



y ejecuta la siguiente secuencia:



→→ + [B A]



Este movimiento lo tienes que ejecutar cuando aparezca en pantalla "PROVE YOURSELF!" y pegado al oponente.



Lo puedes ejecutar saltando o en el suelo

←↓→ + A

←← + A

Mantén presionado ▼ y ejecuta la siguiente secuencia:

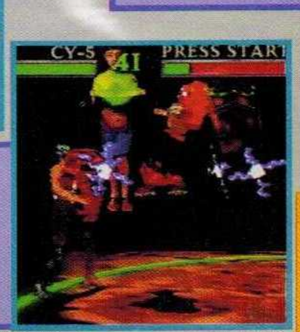
↓← + B



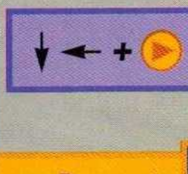
Y para lanzar los poderes que giran alrededor de ti presiona:



[B A]

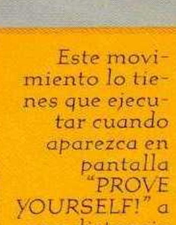


←↑→ + B



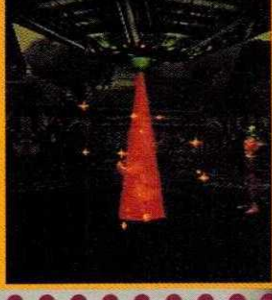
CY-5

↓← + ▶



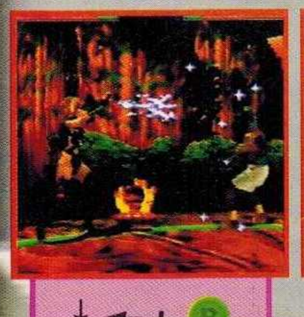


Este movimiento lo tienes que ejecutar cuando aparezca en pantalla "PROVE YOURSELF!" a una distancia de media pantalla entre el oponente y tú.

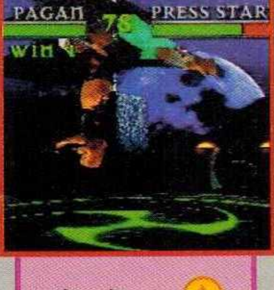




←← + B



↓← + B



→→ + ▲



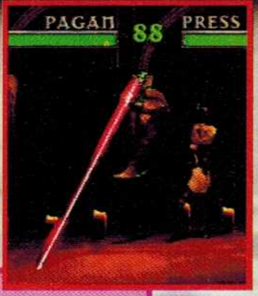


Continúa presionando los botones Arriba y **C** Derecha para conectar más ataques.



↓→ + [▲ ▶]

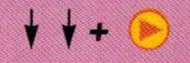






Con este movimiento mantienes inmóvil a tu oponente por un instante, listo para un combo





FATALITY

Este movimiento lo debes ejecutar cuando aparezca en pantalla "PROVE YOURSELF!", a una distancia de media pantalla entre el oponente y tú.

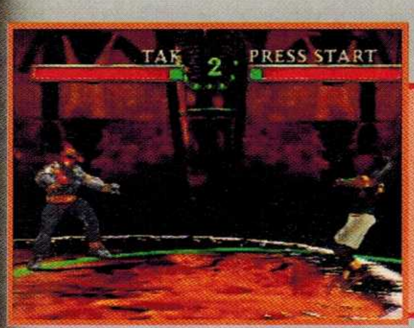








TAK

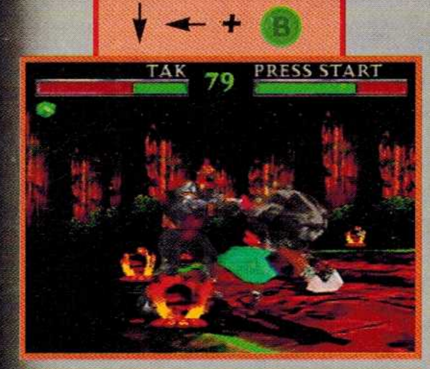


Mantén presionado y ejecuta la siguiente secuencia:



Con este movimiento, dejas a tu oponente por un instante inutilizado y listo para un combo.









Mientras estás pegado al oponente presiona:

Y si presionas esta secuencia cuando tienes al oponente en lo alto, lo puedes rematar.



Mientras estás pegado al oponente presiona:



FATALITY







Este movimiento lo tienes que ejecutar cuando aparezca en pantalla "PROVE YOURSELF!" pegado al oponente.

EL CONTROL DE LAS CELEBRIDADES

Sin duda que dentro de todo el E3, la estrella en esta ocasión fue Banjo Kazooie. Las exclusivas camisas de Rare ubicaban perfectamente a los genios programadores de este juego, comandados por los hermanos Stamper en Twycross, Inglaterra.

Aunque se había anunciado que no habría conferencia de prensa de la gente de Rare y que tampoco concederían entrevistas, hablamos con Scott Hochberg, Gerente General quien amablemente nos concertó una entrevista informal con Tim Stamper, quien nos atendió y respondió a todas nuestras preguntas con gran amabilidad.

Antes que nada le preguntamos sobre los juegos que Rare presentó este año y nos dijo:

Tenemos grupos de entre 15 y 20 personas trabajando en el diseño de cada uno de los proyectos Banjo-Kazooie y Conker's Quest. En mi caso, como Manager Director ***(algo así como Director de Administración, pero que a nosotros no nos gusta traducir, pues parece como una labor de escritorio y no es justo para la creatividad de Tim)***, me encargo de estar supervisando todos y cada uno de los proyectos de Rare, dando ideas, corrigiendo detalles. A diferencia de Shigeru Miyamoto, quien se mete mucho más en el diseño y

Para dominar el juego, tendrás que dominar también los 24 movimientos diferentes que logras entre los 2 personajes que, como si fueran uno solo, recorren los niveles de este título. Esto es lo que se conoce como "Game Play" y que le da un reto mayor a los videojugadores.

Orgullosos los chavos de Rare. Al centro Tim Stamper que dedicó este autógrafo para todos los lectores.

HEY...! KEEP ON PLAYING! BEST WISHES ... RARE LTD.



Rare no concedió entrevistas durante el evento, pero gracias a Scott Hochberg, Gerente General de "Rare The Partnership" logramos tener una plática de cuates con Tim Stamper y Joel Hochberg.



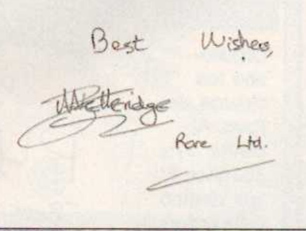
Chris Stamper autografiando.

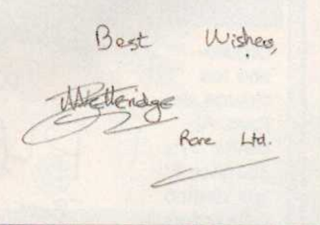
programación de sus juegos. Actualmente en Rare estamos trabajando en el desarrollo de juegos alrededor de 120 personas con varios proyectos simultáneamente.

Keep on playing.
best regards
Chris from RARE

Nuestra forma de trabajo nos ha dado resultado, pues nos da tiempo a mí y a Chris ***(su hermano, quien es el Director Técnico)***, de estar desarrollando ideas y técnicas de programación que adaptamos al juego o juegos que más convenga. ***Algo que a nosotros nos sorprendió es el tiempo que les llevó desarrollar el juego de Banjo-Kazooie y el de Conker's Quest. ¡Dos años y medio! Fue cuando recapacitamos y nos dimos cuenta***

Breee! Go-Hit! Ed.





Banjo-Kazooie. Todo indica que este será el nuevo hit de Rare

que cuando todo el mundo había sido sacudido por la sencilla y genial idea de los gráficos rendereados de la primera versión de Donkey Kong Country (que había dejado con los ojos cuadrados a todos los videojugadores y que prácticamente todos los desarrolladores de videojuegos siguieron) ellos ya estaban trabajando en este juego. ¿Cómo es posible trabajar tan adelantado en un mercado como el de los videojuegos, en el cual todo va evolucionando a una velocidad impresionante? Aquí se metió Joel Hochberg, Director General de Rare The Partnership cuyas oficinas se ubican en Miami.

Es como cuando tú estás trabajando en la revista de agosto y estamos en junio. Tú sabes lo que el lector va a leer uno o dos meses después, pero no importa que tú lo sepas, sino que el videojugador lo sepa ***y Tim Stamper agregó:*** Obviamente nosotros estamos muy



Posando para Club Nintendo casi todo

Hi!
FROM BANJO'S BUDDY
GREGG

alertas sobre lo que está pasando en todo el mundo de los videojuegos y cualquier cosa nos sirve para mejorar lo que ya tenemos. En el caso de Golden Eye desarrollamos técnicas propias, exclusivas a base de ver lo que otros juegos de 3D habían logrado. Nosotros somos demasiado exigentes y con Golden Eye también queríamos lograr el mejor juego en su estilo. Ahora aquí se está presentando y creo que es claro que lo logramos.

Good luck
from Simon of
Rare.

Keep playing!
Chris Sutherland
Breeeee!!!



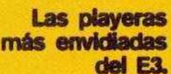
tod el equipo de Rare que asistió al E3.

Steven Hurst

Happy Gaming
George Andreas.

Seguíamos pensando a 1000 por hora, pues sabíamos lo valioso de su tiempo y la personalidad de quien estaba frente a nosotros y pensamos ya no en el pasado, sino en el futuro... Entonces ahora que estamos con la boca abierta con el estilo de juego de Banjo-Kazooie y la espléndida animación de Conker's Quest ¿Rare ya está trabajando en los juegos que nos van a apantallar en el nuevo siglo como podría ser Banjo-Kazooie II?

Pues sí, así es. **Contestó Tim.** Aunque en realidad estamos pensando en conceptos y técnicas de programación, más que en el juego en sí. Entonces podemos adaptarlas a uno u otro juego.



Las playeras más envidiadas del E3.



Analizando los títulos de Rare, nos hemos dado cuenta que ellos siempre han aprendido de sus juegos para mejorar los siguientes. Muchas veces lo que ves en un título, lo ves mucho más desarrollado en el siguiente. Por ejemplo, en la presentación del juego Battletoads in Battlemaniacs de SNES, ellos ya nos dejaban ver que estaban pensando en el Wire Frame como una técnica para desarrollar los gráficos y que lanzaron con el primer Donkey Kong Country. Las mismas gráficas de Battletoads simulaban ser rendereadas y lo que pasa es que ya traían eso en la mente y cuando Nintendo lo vio, vio también el potencial creativo de la compañía y los hizo sus socios. Pero en este momento se nos ocurrió que los relevos, tan comunes entre los 2 personajes de cada uno de los Donkey Kong para Super NES había sido una idea tan genial, que parece demasiado sencilla y que le agrega "Game Play" al juego o sea "estilo de juego", pues con los mismos botones, logras distintos movimientos de acuerdo al personaje que manejes y

From
C.R. Peil
CHRIS 'BUD' PEIL
CHRISPY

Best Wishes

PAUL MACHACEK

esta idea mucho más desarrollada, la ves en su más reciente juego: Banjo-Kazooie y no pudimos dejar de preguntarlo.



Simon Farmer, Gregg Mayles, Tim Stamper y Kevin Bayliss en Enero de 1993 cuando dieron a conocer al mundo su Battletoads, el cual ya mostraba lo que Rare estaba preparando.

Siempre estamos en busca de esas ideas que nos den algo atractivo y diferente. La evolución de esas técnicas e ideas son importantes.

Shigeru Miyamoto, quien se sorprendió con DKC dio varias ideas para mejorar ese título, sin embargo en una conferencia de prensa previa al E3, dijo que él no había tenido nada que ver en los nuevos juegos de Rare y que le sorprendió el Game Play y los gráficos de los nuevos títulos del grupo de los Stamper, con quien lo vemos saliendo de dicha conferencia. También están en la foto Ken Lobb y detrás de él Dan Owsen, el encargado de la página de Nintendo en internet.

¿Veremos Donkey Kong 64? Absolutamente. Ya estamos trabajando en él y pronto estará listo. ***¿Y Battletoads llegará para el N64?*** Es posible.

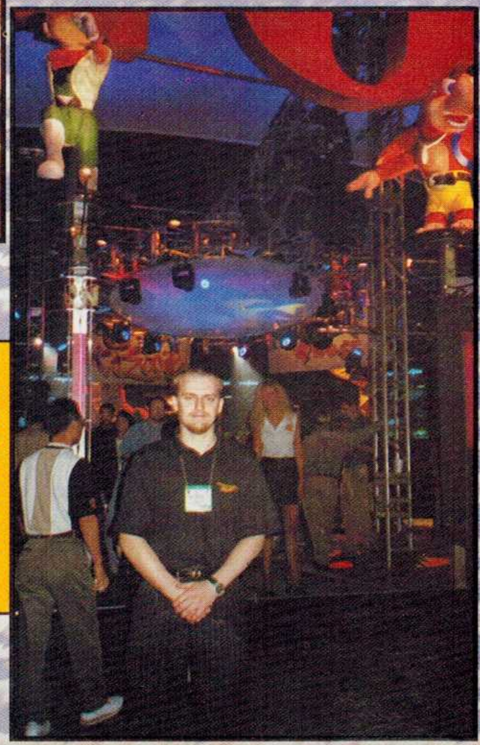
Sin embargo, ese "es posible" venía acompañado de una sonrisa que quería decir un "Sí" absoluto.

Un día antes de esta entrevista, Nintendo anunció que con el juego Conker's Quest, Rare se convertía por primera vez en "Publisher" (o sea que ellos mismos publicarán juegos que desarrollan) Le preguntamos a Joel Hochberg qué significaba esto.



Es mucho más responsabilidad y una gran oportunidad para nosotros, sin embargo en cuanto a la creatividad y desarrollo de los juegos que desarrollamos, no afectará en lo absoluto. Seguiremos trabajando con nuestro mejor esfuerzo en cada proyecto.

Nos despedimos de este increíble grupo de gente talentosa, de quien lo que más nos sorprende es lo sencillos y buena onda que son. Tal vez no se han dado cuenta que son genios.



Simon Farmer, Supervisor de Producción de Rare.

Por ahí... Siéntete aterrado

unga unga
yo arreglar tu
juego rápido

Con nostros:
Experimenta la confianza



Taller de LUIGI

- Que no te engañen, somos el único centro de servicio autorizado por Nintendo para toda la República Mexicana.
- Reparamos tus sistemas Nintendo únicamente con partes originales, calidad y garantía.

HAMBURGO #10 COL. JUAREZ
ENTRE BERLIN Y DINAMARCA
Tel. VENTAS: 535-2090
Tel. SERVICIO: 592-6766 592-6839
ext. 122-167

Bajo Licencia autorizada de GAMELA MÉXICO S.A. de C.V.



Si tienes algún secreto interesante y deseas verlo publicado en esta sección, envíanoslo a: Esperanza #957 int. 402 Col. Narvarte C.P.03020 México D.F.



Y continuamos con más trucos de este juego. Seguimos esperando los Tops, así que sigan mandando más tiempos. Por cierto, ya rompieron el récord de Wario Stadium.



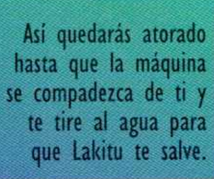
Comenzamos con un atajo más de Wario Stadium. Este lo logras en la parte recta que se encuentra antes de las curvas previas al salto (de hecho es la recta que está abajo del salto). Dirígete hacia la pared con flechas rojas y allí ejecuta un salto para pasarte del otro lado de la pared. Con esto sales en la recta final de la vuelta.



Este truco es muy curioso. Elige a un personaje y cuando esté a punto de quedar en la pose de ganador presiona **B** y haz a un lado el cursor, para que el personaje quede seleccionado y tú puedas escoger a otro.



En Koopa Troopa Beach, dirígete a las palmeras que están antes de la primer rampa y brinca de manera que puedas quedar entre ellas y la pared.





Así quedarás atorado hasta que la máquina se compadezca de ti y te tire al agua para que Lakitu te salve.



Como anécdota: Un día Adrián Carbajal y Joe estaban jugando este nada violento juego (¡qué raro!) y Adrián iba muy adelantado, entonces Joe vió que necesitaba forzosamente hacer este atajo para ganar 3 refrescos (aquí ya es costumbre apostar de a refresco por punto). El chiste es que a Joe no le salió el atajo en tres intentos consecutivos y cuando se disponía a hacer el 4o. (su última oportunidad para ganar) Adrián, que iba pasando del otro lado, brincó como si quisiera hacer el atajo (aunque en realidad lo que iba a conseguir era retrasarse bastante) y disparó una concha roja que llevaba (aquí vamos a omitir las palabras dichas), por lo tanto sólo tenemos que decir que el niño sufrió un grave accidente.



MARIO KART 64



En esta misma pista, vé hacia la parte que se ve en la foto (que es en donde se divide el camino en dos), donde está la roca en



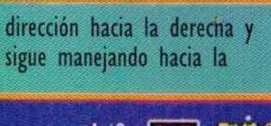
forma de tortuga. Comienza a brincar una vez que hayas alcanzado la pared, para que puedas escalar y así te pases del otro lado.



En realidad no ganas nada con esto, sólo es para que veas cómo el N64 no carga aún el otro lado de la pista.



Ahora veamos el último de estos bugs bastante ociosos. En Frappe Snowland, llega hasta la rampa que te ayuda a librar el río y cuando saltes, cambia de



dirección hacia la derecha y sigue manejando hacia la





nieve. Entonces Lakitu te agarrará y no te soltará por un buen rato, dejándote finalmente

en la meta y al revés, pero la vuelta no te la van a contar. Ahora, si después del salto das vuelta un poquito a la derecha y te diriges



hacia el árbol que está enfrente, entonces Lakitu te pondrá sobre el río (sin soltarte) y de repente algo los jalará a Lakitu y a ti y los sumergirá en el agua y como no hay un Lakitu

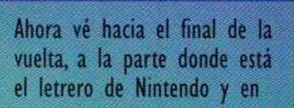
salvador de Lakitus, entonces ambos quedarán allí por toda la eternidad. Además, el mapa de la pista muestra que te encuentras en la meta, mientras que el indicador de distancia (con los cuadritos de los personajes), indica que estás en el río.



En Choco Mountain, conduce hasta la pared de piedras grises (donde se hace el atajo que dimos el número anterior) y de allí maneja hacia el letrero en dirección al punto



donde se unen los polígonos de la foto.



Comienza a escalar y de repente atravesarás la montaña.



Ahora vé hacia el final de la vuelta, a la parte donde está el letrero de Nintendo y en



la parte lateral de la montaña de enfrente del letrero, comienza escalar.

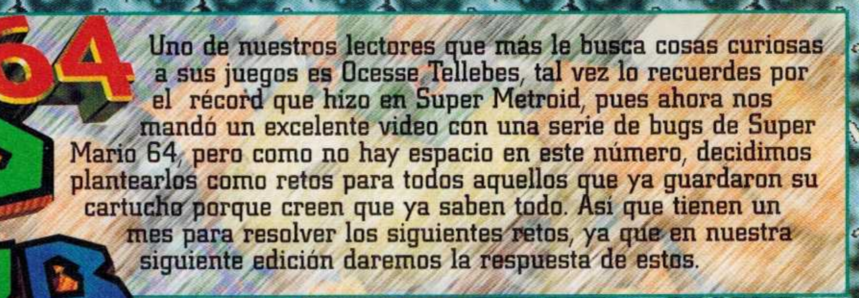


Aquí hay que brincar muy rápido para que puedas alcanzar la cima y veas cómo das vueltas sin parar durante un buen rato.
Si mueves el Stick en cualquier dirección justo antes de llegar a la cima, entonces el escenario dará vueltas. Después de un rato, el CPU tendrá misericordia de ti y mandará a un Lakitu invisible para que te colóque de nuevo en la pista.

Estos trucos los mandó Mario Alberto Gallegos Avila



SUPER MARIO 64 CLUB



Uno de nuestros lectores que más le busca cosas curiosas a sus juegos es Ocesse Tellebes, tal vez lo recuerdes por el récord que hizo en Super Metroid, pues ahora nos mandó un excelente video con una serie de bugs de Super Mario 64, pero como no hay espacio en este número, decidimos plantearlos como retos para todos aquellos que ya guardaron su cartucho porque creen que ya saben todo. Así que tienen un mes para resolver los siguientes retos, ya que en nuestra siguiente edición daremos la respuesta de estos.



LAKITU ABAJO

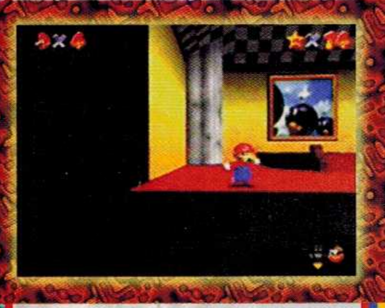
En la escena donde está el Switch rojo... ¿cómo puedo dejar la cámara fija en el fondo de la escena?, desde que comienzas a jugar obviamente en ésta.

¿COMO SUBIR?

¿Cómo puedo subir a lo alto del castillo?, obviamente sin utilizar el cañón que se abre cuando tienes 120 estrellas y tampoco utilizando la técnica de subirte por el lado izquierdo del castillo que explicamos en un número pasado.



ATRAS DE LOS MUROS



Si quiero dejar la cámara fuera de una habitación para que se vea el juego como en la foto ¿qué es lo que tengo que hacer? (este no es tan difícil).

MUSICA

La música que está mientras te enfrentas a este jefe... ¿cómo la puedo dejar fija? o sea, que puedas estar en cualquier parte de este nivel y la música continúe como si fueras a enfrentarlo.



TIEMPO EXTRA

¿Cómo le hago para volar sin una pizca de energía?, o como dicen algunos en la calle "con el puro aire".

¿DONDE QUEDO LA GORRA?

Este es bastante raro, ¿cómo puedes tomar cualquier estrella del Course 1 teniendo la gorra puesta y cuando salgas del cuadro aparezcas sin gorra?





DULCES SUEÑOS

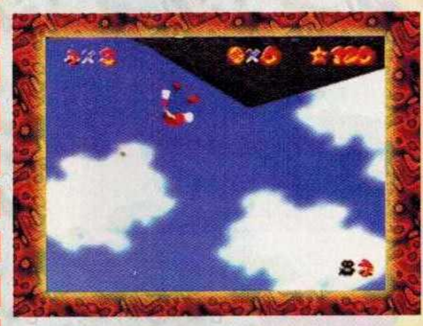
Este puede ser fácil ya para estas fechas. ¿Cuál es la técnica para que Mario se duerma dentro del hueco donde está un cañón?



SUBIR Y SUBIR

En el Course 2, ¿cómo puedes hacer para que te mantengas volando, colgado del ave todo el tiempo que quieras?, sí todo el tiempo que quieras.





QUITALE LO PESADO

¿Qué te parece lo que trae Mario entre manos?, tienes que decirnos cómo logras que este enemigo esté en este lugar.

DETENGAN EL RELOJ EN 3"2!



Ahora que si tu fuerte es la velocidad, te diré que este récord es bastante bueno pero no creas que es el mejor, así que esfuérzate y seguramente nos puedes mandar alguno que sea menor a 0'32"2.



NO ME PUEDO LEVANTAR

Este es el que más le gusta a Ocesse y es hacer que Mario permanezca flotando en el aire por tiempo indefinido, pero checa la posición ¿tú sabes cómo se hace?, si no, ponte a buscar y mándanos la respuesta.

PISEN NUEVOS TERRENOS



¿En dónde crees que está Mario? y si ya sabes... ¿cómo llegas ahí?, por cierto es una zona bastante resbaladiza.



CONEJO SUBMARINO

Mario también se sabe algunos trucos con el conejo, por ejemplo, ¿qué te parece esta foto? no creas que es muy difícil, es más, si resuelves uno de los primeros retos de esta sección, seguramente se te ocurrirá cómo hacer éste.

GORRA EN MANO

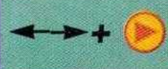
¿Cómo puedo hacer para que Mario se quede con la gorra en la mano?, pero sin usar el truco de teletransportarte que ya habíamos publicado.



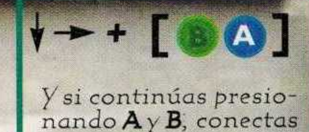
Estos no fueros todos, ya que hay algunos más sencillos pero no se prestaban para esta sección, te los comentaremos al responder estos retos en el siguiente número.


VALLAH
VALLAH 26 MAXIMUS
WINS 4
Con este ovimiento atacas rápidamente al oponente desde cualquier distancia.
← → + [▲ ▶]
↓ → + A
WIN 1
VALLAH 74 PRESS START
→ ↓ ← + B
← ← + B
VALLAH 39 PRESS START
VALLAH 53
← → + B
Si presionas de nuevo B, rematas con un ataque más.
+ B
VALLAH 85 PRESS START
VALLAH 74 PRESS START
Mantén presionado A y ejecuta la siguiente secuencia:
→ ← + B
Mantén presionado ▼ y ejecuta la siguiente secuencia: ↓ → + A
↓ ← + A
FATALITY
→ → + ▶
Este movimiento lo tienes que ejecutar cuando aparezca en pantalla "PROVE YOURSELF!" pegado al oponente.
VOODOO
War Gods
VOODOO 89
VOODOO 88 PRESS START
← ← + A
Con este movimiento, atacas rápidamente al oponente desde cualquier distancia, dejándolo por un instante inutilizado y listo para un combo.









Y si continúas presionando **A** y **B**, conectas más golpes.



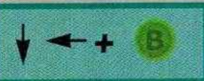


Mientras estás pegado al oponente presiona:



Y si continuas presionando **A** conectas mas golpes





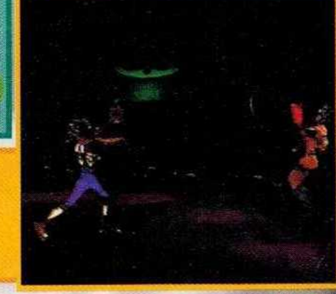




Mantén presionado ▼ y ejecuta la siguiente secuencia:









Este movimiento lo tienes que ejecutar cuando aparezca en pantalla "PROVE YOURSELF!", a una distancia de media pantalla entre el oponente y tú.

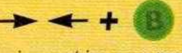




Este ataque también lo puedes marcar mientras saltas:



Mientras estás pegado al oponente presiona:

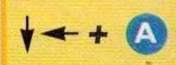


Y si continuas presionando **B** conectas mas ataques





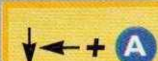
Mantén presionado ▼ y ejecuta la siguiente secuencia:



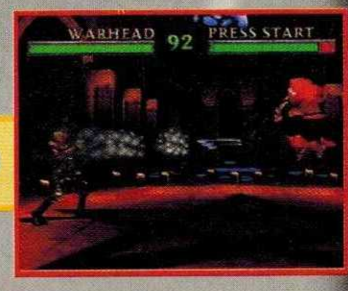










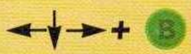




Mantén presionado



y ejecuta la siguiente secuencia:





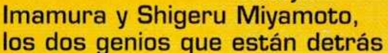


Este movimiento lo tienes que ejecutar cuando aparezca en pantalla "PROVE YOURSELF!", a una distancia de media pantalla entre el oponente y tú.

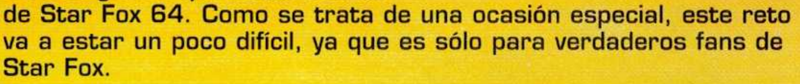


STAR FOX 64

Este reto es muy especial, ya que el ganador podrá obtener un control de Nintendo 64 autografiado por los mismísimos Takaya



Imamura y Shigeru Miyamoto, los dos genios que están detrás



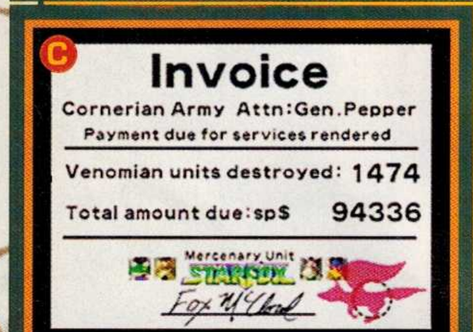
de Star Fox 64. Como se trata de una ocasión especial, este reto va a estar un poco difícil, ya que es sólo para verdaderos fans de Star Fox.



1) Tienes que enviarnos la copia de la factura de compra de tu Star Fox 64, para que demuestres que lo adquiriste con un distribuidor autorizado de Gamela.

2) En un videocassette mándanos grabado:

- **A** La pantalla principal del juego que debe ser como la de la foto.
- **B** El final del juego en modo Expert, donde se vea que eliminas a Andross estando él como cerebro y que se vea que Fox trae lentes.
- **C** El marcador final y la forma de pago que te dan como recompensa por tu servicio.



C

Invoice

Cornerian Army Attn:Gen.Pepper

Payment due for services rendered

Venomian units destroyed:	1474
Total amount due:sp$	94336

Mercenary Unit STARFOX

El que obtenga el mayor número de unidades enemigas destruídas se llevará este control; que además de estar autografiado por los dos genios, es dorado con negro. Del 2o. al 5o. lugar obtendrán un control de color para el N64.

Este control no lo podrás encontrar en ninguna tienda (ni con los piratas), así que apúrate a enviarnos tu video a nuestra dirección: Revista CLUB NINTENDO, Esperanza 957 - Interior 402 Col. Narvarte México, D.F. C.P. 03020 Recuerda que tu videocassette debe venir acompañado con la copia de tu factura.

Respuesta al reto de Julio 107 TUROK



¿Cómo le haces para borrar al mico del mapa?

Primero, necesitas activar las opciones de All Weapons y, si quieres, la de Unlimited Ammo.
Ahora, en lugar de estar disparándole al mico con todas las armas habidas, mejor dispárale al árbol (!!??) tal y como indica la foto.
Respuesta. Entonces, observarás que el mico se quedará "congelado" por los efectos letales de tu arma, para que finalmente explote y desaparezca de la faz del escenario.
También puedes dispararle al árbol desde un costado (sin acercarte demasiado al mico para que no huya). Si lo haces correctamente, el mico no huirá de ti cuando te acerques a él (gracias a esto se pudo tomar la foto de la pregunta).





RESPONDIERON ESTE RETO

Mauricio Corona

Raúl Isaac Rodríguez Roldán

Gustavo Eugenio Rodríguez Roldán

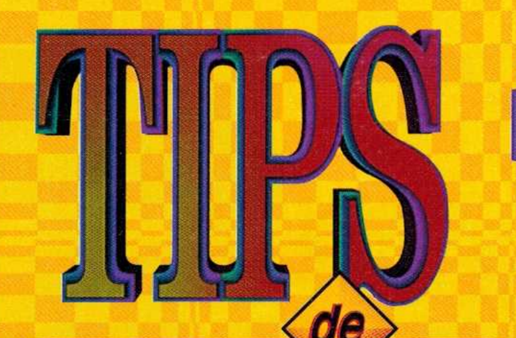
Este último chavo vino con su papá que también se llama Gustavo Rodríguez. Ese día había aquí 4 Gustavo Rodriguez en las oficinas de Club Nintendo. ¡Insólito!

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

¡PAPÁ! ¡MAMÁ!
YA ESTAMOS TODOS LISTOS
PARA ESTRENAR EL SUPER NINTENDO
¡HAY QUE CHECAR QUÉ
JUEGO NOS TOCÓ!





Entre las opciones que tiene este juego están SINGLE, VS, PRACTICE y TRAINING y las veremos un poco más a fondo a continuación.

SINGLE



Esta opción es para un solo jugador [obviamente], el juego cuenta con batería para salvar tus avances [además de tener 8 archivos], así que no hay problema para que tu hermano o primo juegue, también puedes seleccionar con qué personaje vas a jugar, de entre los 7 que hay y los cuales cuentan con diferentes habilidades. Continuando te diremos que este modo de juego se subdivide en 5 opciones más que son:

RESCUE



En esta opción el objetivo es rescatar a un personaje que se encuentra atrapado en el centro de la esfera, a la cual le tienes que eliminar piezas hasta hacer un hueco lo suficientemente grande, para que escape el personaje atrapado y así puedas pasar a la siguiente escena.



HIDE & SEEK

Aquí hay varios objetivos dando variedad al juego, ya que son como misiones que debes cumplir como:



En este modo hay que buscar alrededor de la esfera, hasta localizar unas marcas especiales llamadas PINK DRILL POKING [hay 5 de estas marcas], trata de eliminar las piezas que están alrededor de ellas, ya que debajo de una está la figura que tienes que descubrir para pasar a la siguiente escena. Pero ten cuidado, no debes poner piezas sobre las marcas o perderás una vida.



SHIFT



Aquí hay 4 piezas ocultas en el centro de la esfera y están bajo unas marcas especiales con las cuales te puedes guiar; ya que las descubras, debes juntarlas [como si fuera un tipo de rompecabezas de 2x2], para así dar por terminada la escena.





¡ESTA ESPECTACULAR!

México D.F.
Taller de Luigi 535-2090
Insurgentes 687-7359
Pericentro 557-1765
Tepeyac 759-0111
T.V. Continental 564-0166, 584-1238

Monterrey, N.L.
Plaza Fiesta
San Agustín 018-3751183

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Bajo licencia autorizada de GAMELA MEXICO S.A. de C.V.

Mérida, Yuc.
Rakuhoko Shoji,
Plaza Fiesta 0199-432224

Guadalajara, Jal.
Mr. Sound.
Jardínes del Bosque 013-1220084
013-1222632

Plaza del Sol
Gran Plaza



Donde tienes que ir quitando piezas, hasta encontrar unas líneas que son las guías para ir descubriendo las figuras que debes encontrar y poder pasar a la siguiente escena.





Este modo es muy fácil, sólo tienes que ir eliminando piezas y cuando descubras cualquiera de las figuras que están al centro... ¡listo! pasas a la siguiente escena; pero ni te preocupes, ya que todo el centro de la esfera está repleto de figuras.

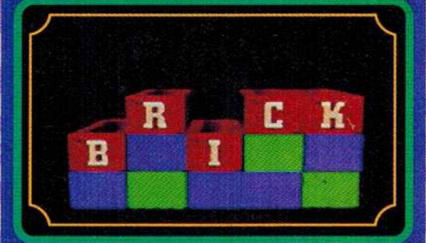


HIDE and SEEK



Este es similar al modo de **RESCUE**, donde eliminas piezas hasta hacer un hueco lo suficientemente grande para liberar a un personaje y de esta manera puedas capturarlo después.





Aquí hay unas piezas rojas de ladrillo en la superficie de la esfera y hay que eliminar las piezas que están debajo [o moverlas], para provocar que caigan hasta que la pieza de ladrillo toque el centro y así logras pasar de escena.





Aquí hay que limpiar por completo una figura que es más grande de lo normal y obviamente está al centro de la esfera. Sólo tienes como guía una marca especial, que te indica dónde está la figura.





Aquí hay una torre en la esfera y debajo de ella [de la torre] hay una figura, el objetivo es eliminar todas las piezas que están alrededor de la torre para descubrir así la figura y eliminarla, con esto pasas a la siguiente escena.



CRYSTAL TOWER





Este es muy similar al modo **TOWER**, donde hay una torre de cristal en la esfera de cristal y debajo de la torre hay una figura, el objetivo es eliminar todas las piezas que están alrededor de la torre para descubrir así la figura, pero hay que hacerlo con mucho cuidado, ya que tienes que desarrollar una estrategia para quitar todas las piezas que están alrededor sin que exploten junto a la torre, porque si destruyes alguna parte de la torre pierdes, o sea, que debes hacer un hueco con un margen amplio alrededor de la torre y después arrastrar las piezas que están pegadas a la torre, hasta limpiar la zona donde está la figura.



PUZZLE



Esta es la opción para poner a sufrir tu **CPU**, ya que el objetivo es eliminar a todas las piezas con ciertos movimientos que pueden ser arrastrando piezas o dejarlas caer, pero no sabes qué pieza es la que debes dejar caer, ya que las piezas que caen son una especie de comodines y por ejemplo, si la dejas caer en un cuadrado azul, caerá un cuadrado azul, lo que hace que te confundas debido a que a veces la pieza que dejas caer no tiene nada que ver cuando ya sabes cómo resolver el rompecabezas, esta opción es de poca acción pero muy entretenida.

TIME TRIAL



Si quieres probar que eres el más rápido, esta es la opción adecuada, debes hacer jugadas muy rápidas porque tienes un tiempo límite y de esta forma puedas pasar a la siguiente escena, pero cada vez estarás más presionado por el tiempo, al último ya que perdiste, te aparece un reporte con todas las jugadas que ejecutaste.

VS CPU





Ahora hay que probar tus habilidades contra la máquina, donde el objetivo es mandarle tantos castigos como puedas al oponente y lo logras al eliminar el mayor número de piezas a la vez, o también te puedes concentrar en llegar hasta el centro de la esfera y limpiar una parte, con esto serás el ganador.

VS

En esta opción pueden participar hasta 8 jugadores alternándose de dos en dos, el objetivo es descubrir la zona del centro que la llaman **CORE** y tú seleccionas qué tanto tienes que destapar para ganar, además puedes hacer combos o sea, que con una jugada desapareces varias piezas y con esto le mandas un castigo a tu oponente con piezas negras, que sólo puede desaparecer al eliminar las que están cerca de estas piezas negras.



PRACTICE

Aquí es donde te puedes dar vuelo para ejecutar esa jugada loca que se te ocurrió en el micro, ya que controlas el **CORE** y las piezas que aparecen, así que practica con esas que más te fallan. Además si te gustan los retos, también le puedes aumentar a los **LAYERS**, o sea, las capas de piezas, obviamente lo que te recomendamos es primero ver la opción de Training, pero como ahí sólo te la pasas viendo, lo mejor es entrar después a esta opción, donde ya puedes poner en práctica tus conocimientos.







TRAINING

Hay tres tipos de Training, Basics donde te dan lo más elemental como que controlas una especie de sombra y si presionas el botón **A** dejas caer la pieza justo en ese lugar, además si colocas la sombra justo en una pieza de la misma forma, puedes mantener presionado el botón **B**, para arrastrar la pieza y así alinearla con otras, la sombra es la clave para saber cuándo puedes dejar caer una pieza, lo que pasa es que cuando ya están dos piezas (o más) alineadas y colocas la sombra de tal forma que también esté alineada, aparece una especie de marco blanco, así que sin miedo puedes dejar caer la pieza, ya que con toda seguridad desaparecerán las piezas, claro que si no lo haces correctamente pierdes una vida (que son los corazones y tienes tres por stage). Aquí también te explican acerca de las magias o poderes que obtienes al hacer un combo 20 ó más piezas, estos poderes te ayudan mucho en momentos de presión donde el tiempo hace que la esfera se acerque a ti y la pieza cae sola, pero con uno de estos poderes, limpias el área y se tranquilizan las cosas. Advanced y Puzzle son los otros dos modos de Training, donde te amplían tus dudas sobre uno más de los juegos basados en el clásico Tetris, que por cierto el señor Alexey Pajitnov (creador de Tetris) ya no ha creado nada nuevo o ¿tú qué opinas al respecto?





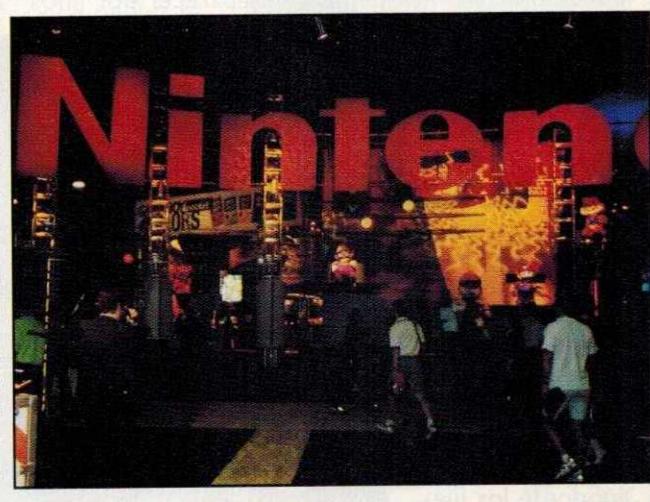




CONTINUACION

REPORTE

Por falta de espacio, en el número anterior dejamos pendiente el reporte de los juegos que se presentaron para el SNES y el GB, además de algunos aspectos del evento. Para mayor brevedad dejemos las introducciones a un lado y pasemos a lo importante.

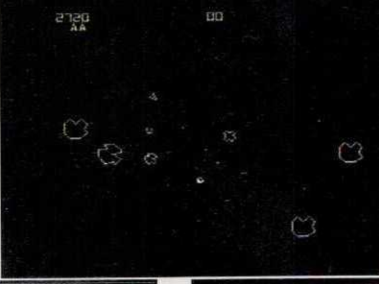


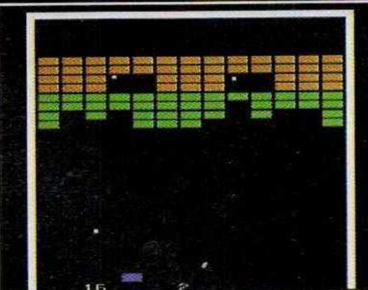
Nota: Ahora veremos los juegos en orden alfabético, no importando si estos fueron desarrollados por Nintendo o los licenciatarios.

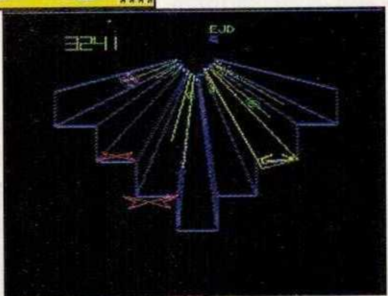
ARCADE'S GREATEST HITS:



Todo parece indicar que el SNES pasará a ser propiedad de todos los papás y hermanos mayores de las casas ¿por qué? Pues viendo la cantidad de relanzamientos de juegos "clásicos" de los años 80's que han aparecido para este sistema en el último año -y por parte de varias compañías- no queda otra cosa que pensar. Esta ocasión Midway presenta un juego más de su serie "Arcade's Greatest Hits", pero ahora con el volumen 1 de los juegos de Atari (recordemos que el anterior juego de esta serie tenía los clásicos de Williams).





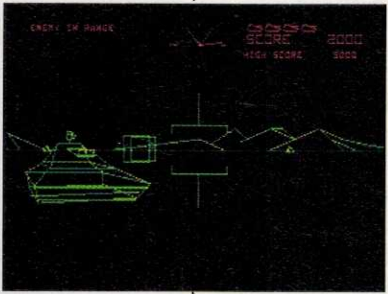


En este título tendremos la oportunidad de recordar -en el caso de Gus- viejos juegos o de conocer -en el caso de todos los demás- conceptos que fascinaron a los jóvenes de aquella época. En este cartucho encontraremos 6 juegos; 2 de ellos aparecieron ya para formato del GB en un solo cartucho -Battlezone y Super Breakout- y los otros han aparecido en el mismo formato, pero en diferentes cartuchos, así que tener este juego te da la oportunidad de juntarlos todos en uno solo. Ahora veamos una pequeña descripción de estos juegos, a nadie le cae mal una lección de historia. En Asteroids controlas a una pequeña nave que se

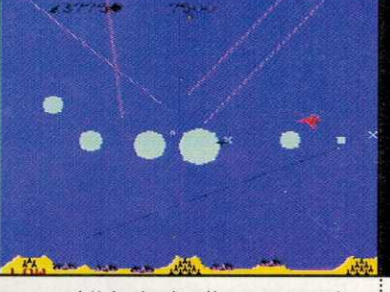
encuentra en medio de un cinturón de asteroides, que debes eliminar para evitar que se colisionen contigo y te destruyan. Para lograr tu objetivo puedes disparar a los asteroides, el problema es que al darles, estos se fragmentan en asteroides más pequeños y se mueven de diferente forma y velocidad que los más grandes, es ahí donde radica el gran problema, pues de repente tienes la pantalla llena de pequeños asteroides moviéndose muy rápido y hace que sea más difícil eliminarlos. Para ayudarte en esta misión, tu nave se puede mover, aunque algunas veces no es muy recomendable, o puede usar un "Warp" para desaparecer por unos

que salvar tus ciudades de los misiles lanzados por los enemigos, destruyéndolos con misiles tuyos, lanzados desde 3 diferentes bases. Lo divertido o el reto de este juego, radicaba en el hecho de gastar el menor número de misiles para obtener más puntos en las primeras misiones y para sobrevivir conforme ibas avanzando, pues el juego se tornaba más difícil. Battlezone y Breakout son dos juegos a los que ya les hemos dedicado algunas páginas, pero a grandes rasgos te podemos decir (si es que no leíste ese reporte), que en el primero manejas un tanque y con él te enfrentas a diversos enemigos en un paisaje "poligonal" y en el segundo









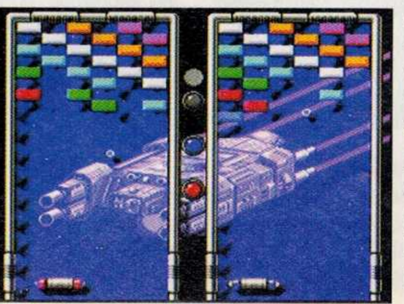
instantes, el problema es que después no sabes a dónde vas a salir. Centipide es el segundo de los juegos y seguramente el más recordado (por los tremendos machucones que te dabas con el control "de bolita" que tenía). En este juego controlas a algo muy raro que dispara contra un ciempiés y que se mueve en una área llena de hongos. El objetivo es destruir al ciempiés completamente y evitar que otros insectos que están por ahí rondando te golpeen. Otro juego que entra en la categoría de "pellizcamanos" es el de Missile Command (también se jugaba con Trackball en su versión Arcade), en él tú tenías

te encargas de estar rebotando una pelota (según el concepto de los diseñadores) contra una pared que va perdiendo ladrillos cada que pega ahí. El juego que más nos gusta de este cartucho es el de Tempest, pues tiene mucha acción. En este juego controlas una nave muy rara que tiene que destruir enemigos en escenas con muchos carriles, cada uno de estos enemigos avanza por los carriles a diferentes velocidades, por lo que debes tener muy buenos reflejos y decidir tus movimientos muy rápido.

ARKANOID

Este es ya un juego clásico y que ha sido trasladado al SNES por la gente de Taito. Lo único que requieres es hacer que rebote una pelotita para que rompa los tabiques que hay arriba. Tú controlas una barra la cual puede adquirir varios poderes los cuales obtienes al ir rompiendo los bloques. Entre estos poderes están un rayo láser (con el que puedes dispararle a los bloques para deshacerlos), agrandar tu barra hasta 2 veces, tener una barra gemela con la



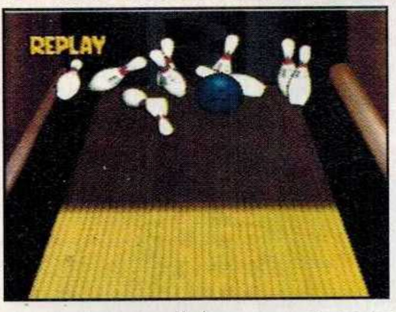


desventaja de que si la bola pasa en medio de ambas es como si no la hubieras tocado, una especie de sombra que hace más larga tu barra, la bola negra que atraviesa todo lo que esté a su paso, es decir que aunque choque con un bloque, no regresará hacia ti, sino que se seguirá derecho y continuará rompiendo bloques hasta que tomes otro poder, puedes tener 3 bolas (si pierdes una se repone automáticamente) u 8 (aquí no se reponen), etc. También los bloques juegan un factor muy importante en el desarrollo del juego, pues hay algunos que se destruyen con un solo impacto de la pelota, otros

requieren 2 ó más golpes y hay algunos que no se pueden destruir. El juego cuenta con passwords para que avances a través de los 50 niveles que tiene, sin ningún problema. Además, cada 10 escenas te enfrentas a un enemigo y para eliminarlo, tienes que pegarle con la pelotita varias veces. Poseé dos modos de dos jugadores, uno en donde ambos juegan simultáneamente y otro donde la pantalla se divide verticalmente para que cada quien juegue en su pantalla y compitan para ver quién termina primero con sus bloques. También existe un modo en el que puedes editar tus propios niveles. Este título es muy entretenido y demuestra una vez más que lo importante no es qué tan complejo es el juego, sino qué tan divertido es.

NINTENDO

BRUNSWICK WORLD



Permítenos decirte que si esperas un buen juego para tu SNES, con increíbles gráficas, excelente sonido y una trama muy intensa... entonces debes ver otros juegos de Nintendo o algunos relanzamientos, pues desafortunadamente ninguno de estos elementos aparecen en este título de boliche. A nuestro parecer, este es un juego un tanto simple en cuestiones gráficas y de desarrollo, tanto así, que no tenemos mucho qué decir de él

BRUNSWICK PROS
WALTER RAY WILLIAMS JR
WALTER RAY SET PBA RECORDS IN 1993 FOR 300 GAMES IN A TOURNAMENT (4), MOST GAMES BOWLED IN A YEAR (1300) AND MOST 200 GAMES IN SUCCESSION. HE WAS INDUCTED INTO THE HALL OF FAME IN 1995.
AVG 225.28
RIGHT HANDED
CAREER INFO
M.AULBY
S.JAROS
EXIT

TOURNAMENT OF CHAMPIONS

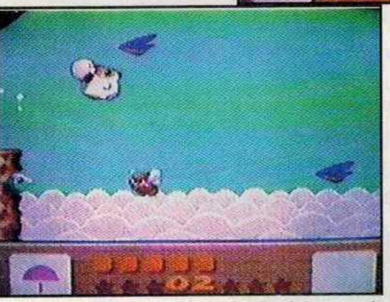


(y de hecho, es muy claro por lo corta que está la descripción). Básicamente te podemos decir que en él podrás competir en diferentes tipos de torneos a lo largo de la unión americana, eligiendo a alguno de los jugadores profesionales o creando a uno propio, también podrás seleccionar el tipo de bola a usar, el estilo de tiro y muchas cosas de ese estilo...

TOC

KIRBY'S DREAMLAND 3*

Aunque lo que vimos fue un prototipo muy preliminar, pudimos observar que este juego va a quedar bastante bien (cosa que sobra decir cuando se trata de un juego programado por algún equipo dirigido por Miyamoto). Nuevamente Kirby hará uso de sus habilidades para apoderarse de los poderes de sus enemigos y así poder avanzar a lo largo de los diferentes niveles que el juego presenta. La historia es sencilla, un día muy tranquilo Kirby y sus amigos estaban disfrutando tranquilamente del paisaje, cuando de pronto una fuerza maligna entró a Dream Land. Dark Matter (el causante de los daños), intenta una vez más apoderarse de todo lo que se le ponga enfrente. Para esta nueva secuela, Kirby contará con la ayuda de Rick el hámster, Kine el pez y Coo el búho, viejos amigos de él y que hicieron su primera aparición en Kirby´s Dream Land 2 de Game Boy; además, Kirby tendrá la ayuda extra de tres nuevos personajes. Cabe mencionar que el juego contará una gran cantidad de poderes, ya que Kirby podrá utilizar 48 más los 8 poderes de cada uno de sus amigos. Este juego también podrá ser jugado por 2 personas de manera simultánea como en Kirby Super Star. El cartucho





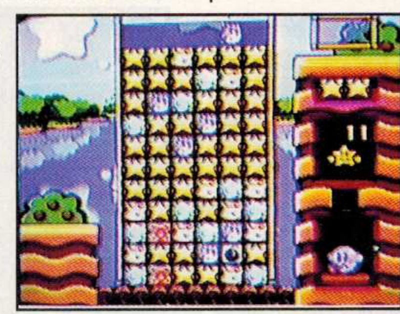


traerá 5 mini-juegos como en la versión anterior y el nombre final muy posiblemente no sea el de Kirby's Dreamland 3. Por el momento no se ha dado una fecha de salida del cartucho, pero se espera que para finales-principios del año esté listo.



KIRBY SUPER STAR STAKER

A grandes rasgos te podemos adelantar que este juego es prácticamente el mismo de la versión de GB que salió hace algunos meses. Si no recuerdas de qué se trata, de manera breve te podemos decir que este es un excelente juego de tipo Puzzle. Para poder triunfar en él, necesitas encerrar las estrellas que aparecen la pantalla entre las figuras de sus amigos de Kirby, estas figuras bajan de 2 en 2 de la parte superior de la pantalla y tú las tienes que acomodar como mejor te convenga e inclusive las puedes girar muy al estilo de Tetris. Cuando logres encerrar varias estrellas entre 2 cuadros con figuras idénticas de los amigos de Kirby, éstas desaparecerán y entonces todo lo que está arriba caerá. Lo interesante del caso, es que ahora en la versión de SNES podrán competir 2 personas al mismo tiempo (también se podía en la versión de GB, pero mediante el cable Link), en este caso y como ha ocurrido en otros juegos Puzzles de Nintendo, cuando un jugador realiza una jugada doble, triple, etc. podrá enviar un castigo a su contrincante para hacerle la vida más difícil.





Kirby Super Star Staker tiene diferentes modos de juegos que más adelante detallaremos, pero se pueden rescatar los de 1P Historia, Vs. (2 jugadores o contra la computadora) y de Puzzle.

MADDEN NFL 98

Según pudimos oir por ahí, este será el último de la serie de juegos de los Madden que saldrá para el SNES, cosa que es bastante triste. Por otra parte, pudimos ver que es muy similar a Madden 97, ya que a simple vista parece que lo único que cambiaron en los menús de opciones fueron algunas actualizaciones en los integrantes de cada equipo. Además de esos cambios "visuales" también se puede mencionar que se le agregaron nuevas jugadas (para tener un total de más de 500 estrategias a la ofensiva y defensiva), muchos gráficos se rehicieron y también existe una nueva opción que te permite jugar los últimos 10 "Superbowls". Este título contará con batería para que puedas salvar tus avances y podrán jugar de 1 a 4 personas.

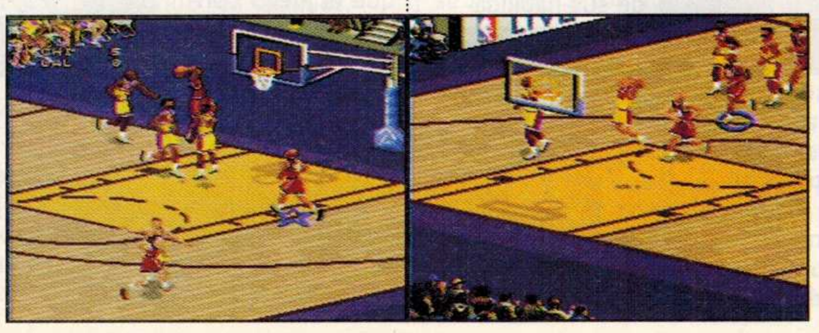




EA/THQ

NBA LIVE 98

De toda la serie de juegos de deportes de EA/THQ para el SNES, este es el que -al parecer- tuvo menos cambios.
Entre las opciones nuevas que aquí encontrarás están la de poder intercambiar a tus jugadores, para así formar un equipo muy poderoso, jugar a media temporada el juego de estrellas de la NBA y los Status actualizados de los jugadores de cada equipo. Este juego también cuenta con batería para salvar tus datos.

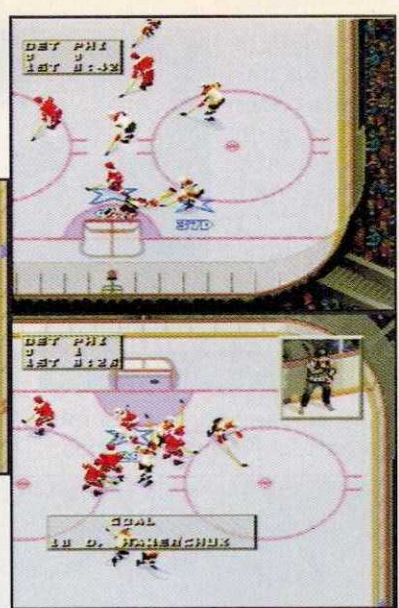


EA/THQ

NHL 98

Otro juego que es muy parecido a su versión anterior. También cuenta con los cambios de los jugadores en los equipos correspondientes. Tal vez estés pensando que casi no estamos hablando mucho de estos 3 juegos y tienes razón. Esto se debe a tres causas, primero, que todo mundo sabe de qué se tratan estos deportes (por lo que no sería muy prudente comenzar una cátedra de cada uno de ellos); segundo, cuando llegue el momento vamos a dar información más detallada de ellos (así que por ahora no queremos adelantar nada para que no vaya a ser tan repetitivo el análisis); tercero, tampoco creímos prudente pasar tanto tiempo analizando las diferencias entre versiones (mira, allí se les fue una letra, ya viste ese pixel de más, etc.), pero cuando llegue el momento, ten por seguro que lo haremos.







SPACE INVADERS

Otro gran clásico para el SNES. Este título es la versión original de la de Arcadia que salió hace ya varios años. El objetivo del juego es simple: elimina a los extraterrestres antes de que toquen tierra. Para ello cuentas con la ayuda de unas barreras que resisten varios disparos. Durante tu juego aparecerá un platillo hasta arriba de la pantalla y si lo eliminas, entonces obtendrás más puntos. Conforme avances de nivel, los enemigos serán más rápidos. Puesto que este juego no tiene fin, tendrás que repetir una y otra vez los niveles. Este título es muy sencillo, como puedes ver, pero como lo dijimos en otra ocasión (cuando analizamos la versión de Game Boy) cautivó a chicos y grandes cuando salió por primera vez. Además fue uno de los primeros que presentaba animación (¡¡¡2 frames!!!).



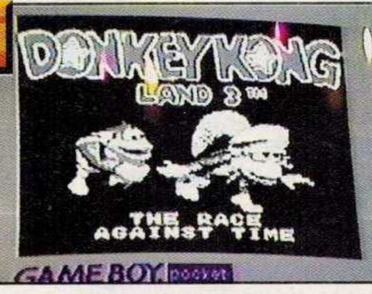


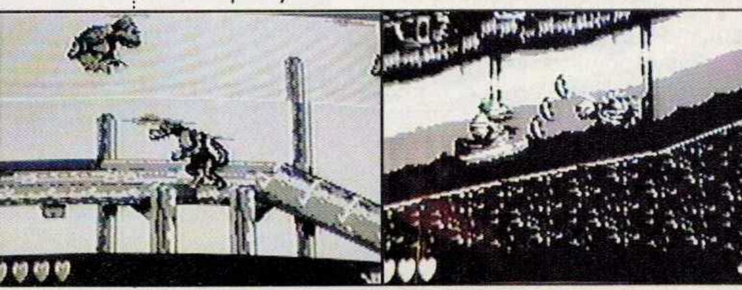


Aunque se presentó el mismo número de juegos para el SNES y el GB, a nosotros nos parecieron de más calidad los juegos para el sistema portatil (con sus debidas excepeciones como Kirby's Dreamland 3).

DONKEY KONG LAND 3

En esta nueva aventura de nuestros ya conocidos primates, Dixie y Kiddy Kong se encontrarán en una carrera contra el tiempo para encontrar la fabulosa Ciudad Perdida. De nuevo la gente de Rare hizo uso de su tecnología ACM para crear los gráficos de este juego. Este título conservó muchos detalles de su hermano mayor de SNES, como los movimientos de ambos personajes, los enemigos, las trampas y algunos escenarios que ya son





clásicos en estos juegos. Igual que sucedió con la versión de SNES, aquí en la revista existen opiniones contrarias acerca del juego, causadas principalmente por Kiddy, que es un personaje que no acaba de agradar a unos y que a otros no les mo-



lesta en lo absoluto. Este título estará listo para el 29 de Septiembre (en teoría) y vendrá con el formato del Super Game Boy como ya es costumbre por parte de Nintendo.

FIFA ROAD TO WORLD CUP 98

Este título está basado en el juego de -casi- el mismo nombre que lanzará para el N64 la compañía EA Sports (con la diferencia de que esta versión es desarrollada por la compañía Tiertex y no por EA, como debería de ser). En FIFA Road to World Cup 98, podrás elegir a varios de los equipos a nivel mundial que luchan por ganar la Copa del Mundo. Afortunadamente, los programadores de este juego han trabajado mucho en lo que es la movilidad y así pudieron hacerlo un poco más rápido y con mayor respuesta.

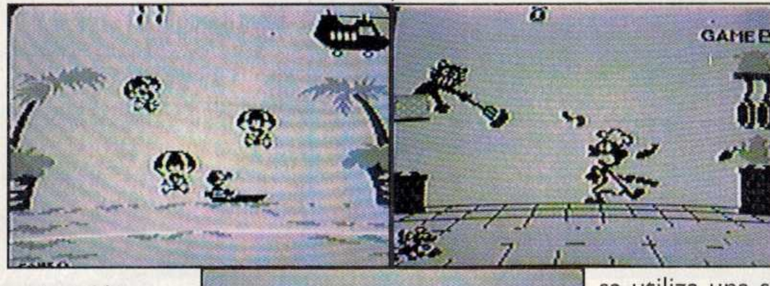




Además, cuenta con algunas opciones especiales como el poder editar las formaciones de los equipos y algunas estrategias para el juego (no son tantas como en el ISSS64, pero sí hay algunas buenas). Este juego será compatible con el Super Game Boy y se espera que esté listo para mediados del próximo mes.

GAME & WATCH GALLERY 2

Si no te bastaba con los 4 que traía el primero, pues alégrate ya que ahora vienen 5. Los juegos que podremos disfrutar son Parachute, Vermin, Chef, Helmet y Donkey Kong.

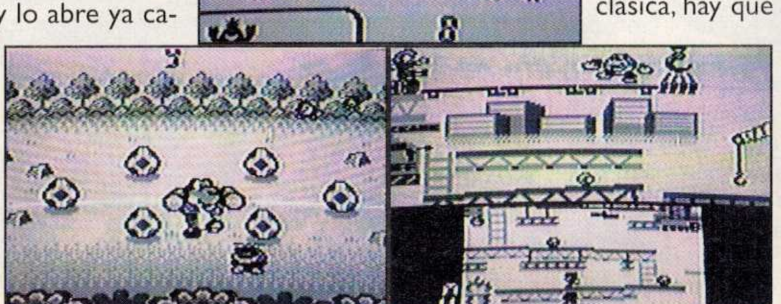


En Parachute tienes que rescatar a los paracaidistas. En su versión moderna tú manejas a Mario que está en su lancha esperando a los Honguitos, los Donkeys y los Yoshis. Estos personajes saltan de un barco como los de Super Mario Bros. 3 y cada uno abre el paracaídas a diferente altura; Donkey lo abre ya casi tocando el agua, mientras Honguito lo hace luego luego que salta. Además existe un cañón que dispara a los personajes que caigan en él, haciendo más difícil tu tarea.

En Vermin, tienes que evitar que los topos lleguen a tu cosecha y se coman los vegetales. En la versión moderna tenemos a Yoshi que está cuidando 6 huevos de los Shy Guys y de los Boos que intentan romperlos.

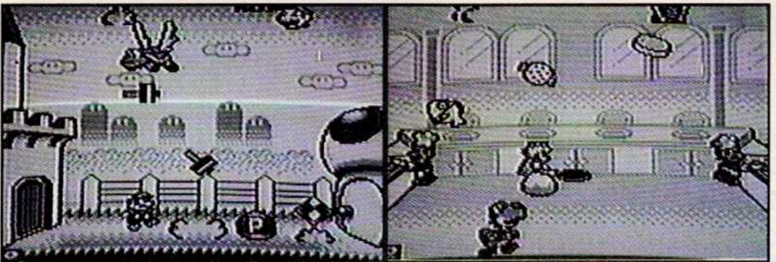
Chef es uno de los más divertidos. Hay que evitar que la comida caiga al piso. En su versión moderna, la princesa utiliza una sartén para hacer malabares con la comida que Mario y Luigi están preparando.

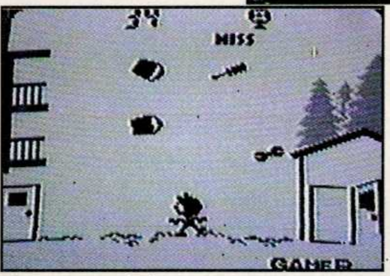
Helmet es muy adictivo y su versión moderna está muy divertida. En lugar de esquivar las herramientas que caen del cielo de la versión clásica, hay que evitar ser golpeado por los martillos que arroja el hermano martillo. Además existe un switch que al pisarlo, abre la puerta de la casita de enfrente y hace aparecer unas




Algunos preferimos apegarnos a lo clásico
GAME BOY
DEFENDER
JOUST
GAME BOY
GAME BOY
ASTEROIDS
MISSILE COMMAND
GAME BOY
VEGAS STAKES
GAME BOY
Nintendo
THE BASIC SET INCLUDES:
• GAME BOY
• FOUR AA BATTERIES
GAME BOY
Cada paquete incluye uno de estos títulos.
Bajo licencia autorizada de GAMELA MEXICO S.A. de C.V.

monedas que también te dan puntos. Finalmente, Donkey Kong es el clásico juego de este personaje donde tienes que brincar los barriles





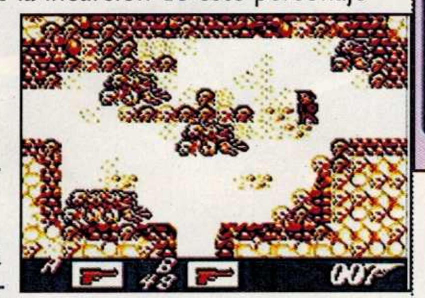
y subir por las escaleras. Uno de los botones te sirve para cambiar de pantalla, (ya que este juego cuenta con 2). Mientras una de ellas la puedes ver normal, la otra aparece más chica para que no pierdas de vista lo que pasa en ésta. Cuando cambias de pantalla la otra se hace chica. Su versión moderna aún no estaba lista.

Este título promete estar en las listas de popularidad al igual que su antecesor y es que la verdad, son juegos muy adictivos y sus versiones modernas no dejan de ser creativas en cuanto a la adaptación de los personajes al contexto del juego. Si tú no tienes el primero, te recomendamos que aunque sea, le eches un ojo para que veas de lo que te estás perdiendo.



JAMES BOND 007

Aprovechando que Nintendo adquirió la exclusividad de los derechos del personaje de 007 para hacer juegos del agente James Bond en sistemas de Nintendo, tenemos la incursión de este personaje al formato portátil. A diferencia de el juego de GoldenEye (que está basado en la última película del súper espía británico), la versión de Game Boy no está programada basándose en alguna película en especial, pero sí en muchos de los elementos que han hecho famoso a este personaje, como sus artefactos especiales relojes con rayo láser, pistolas especiales, bombas en forma de chicle americano (no, eso es de otra película, perdón). En lugar de la perspectiva de primera persona que caracteriza al juego de N64, este es un juego de aventuras con perspectiva de arriba, en donde avanzas pantalla por pantalla (muy al estilo de Zelda). Otra cosa que debes hacer, es investigar para poder encontrar las armas de Bond y así poder llegar a áreas que al principio son inaccesibles (como el clásico juego de aventuras).



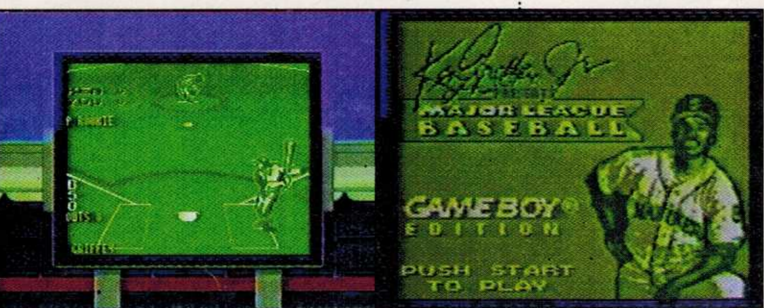




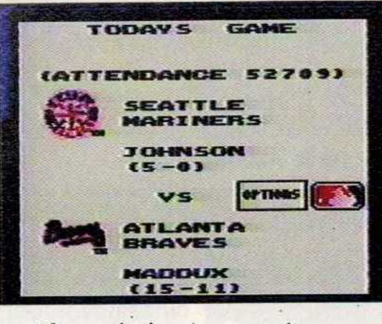
KEN GRIFFEY JR. PRESENTS MAJOR LEAGUE BASEBALL: GAME BOY EDITION

Para los que gustan de los juegos de deportes -en especial el baseball- y estaban esperando por un juego decente para el GB, les tenemos una buena noticia, pues próximamente Nintendo lanzará la versión portátil del juego de SNES del mismo nombre. Este título cuenta con la licencia de la MLB y de la MLBPA, por lo que los equipos y los jugadores que encontrarás ahí son los oficiales del Baseball de EUA. Al igual que la versión de SNES, este juego cuenta con 5 modos de juegos entre los que destacan los de temporada completa (ahí podrás elegir entre temporadas de 26, 52 ó





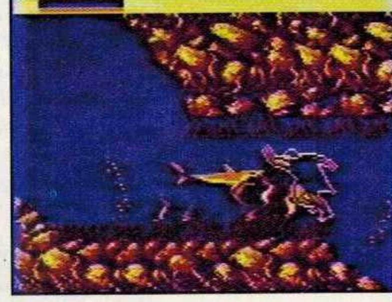
162 juegos y los datos se quedarán grabados en la batería del cartucho) o el de Vs. Player, que se puede jugar gracias al nuevo cable Game Link del Game Boy Pocket (o el viejo Video Link del Game Boy clásico). Los gráficos de los personajes son bastante grandes, lo cual ayuda a que se vean



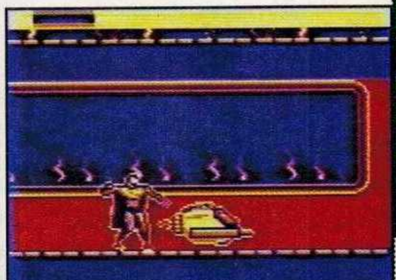
mejor y la movilidad es muy buena. Quizá lo que menos nos gusta de este juego, es que los gráficos son muy "obscuros", por así decirlo y eso dificulta la visión en algunas partes, por lo que tienes que estar ajustando el contraste muy seguido.

SUPERMAN GB

Basándose en la misma historia que ya explicamos para este juego en su versión de N64, Titus también está desarrollando una versión del juego pero para el GB. Obviamente por las capacidades de los sistemas, ambos juegos tienen que ser diferentes y mientras la versión de N64 se desarrolla en un mundo 3D, esta versión es más del estilo de los juegos de este sistema, en 2D.



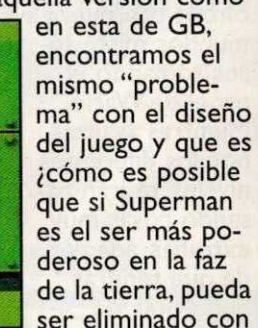
Los movimientos del personaje principal son muy sencillos: con un botón atacas a los enemigos y con el otro logras que Superman vuele. Básicamente lo que hay que hacer a lo largo del juego, es llevar a nuestro héroe al final de cada escena, eliminar en el camino a los secuaces de Luthor y sobrevivir. Muchas de estas misiones presentan diferentes tipos de retos, pues en algunas tendrás que buscar la salida de unos laberintos, en otras simplemente avanzar hasta llegar al final y en otras hay que volar cuidando de no chocar con algo que te reste energía.





Aprovechamos la oportunidad (ya que estamos hablando de Superman), para hacer memoria y recordar que alguna vez existió un juego Arcade del mismo personaje y tanto en aquella versión como en esta de GB, encontramos el mismo "problema" con el diseño del juego y que es ¿cómo es posible que si Superman es el ser más poderoso en la faz de la tierra, pueda ser eliminado con unos cuantos golpecitos? Después de esta pregunta que seguramente nunca te habías hecho, porque era algo lo suficientemente irrelevante para que te importara, te podemos decir que este es un decente juego por parte de Titus.

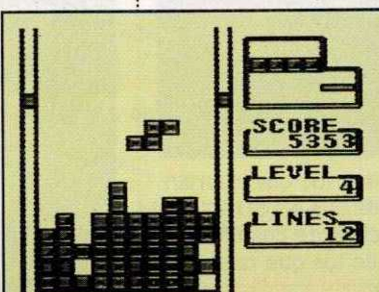


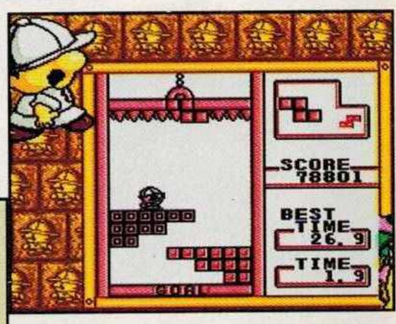


TETRIS PLUS



Este juego fue lanzado originalmente por Jaleco en Japón y ahora Nintendo ha decidido retomarlo para comercializarlo aquí en América. Tal como su nombre lo indica, este juego está basado en el original Tetris (que por cierto, todavía lo seguimos jugando mucho aquí en la redacción...). Tiene 2 modos de juego, el primero es el de Puzzle y en él tienes que ayudar a un individuo al que llaman "Profesor", para que pueda encontrar diferentes tesoros. La





cuestión en este caso es que este sujeto se encuentra en unos paneles con piezas predefinidas, entonces lo que tú debes hacer es acomodarlas y desaparecer algunas para que él llegue a la parte de abajo. Dentro de este modo, tienes la posibilidad de editar tus propios "Puzzles" y además poder grabarlos, pues Tetris Plus cuenta con batería.

El otro modo de juego es el de Tetris original (con la única diferencia de que aquí ves cuáles son las 2 siguientes piezas que van a caer y no nada más una).

THE LOST WORLD: JURASSIC PARK

EN DESARROLLO

Basado en la historia de la película del mismo nombre, la compañía THQ pronto lanzará el juego de The Lost World: Jurassic Park. En él, tendrás que evitar que un grupo de sujetos enviados por Ingen, capturen a los dinosaurios que sobrevivieron en la isla de Sorna. Este juego está dividido en 3 misiones con un total de 14 escenas en total. Tu personaje principal puede usar hasta 8 diferentes tipos de armas para combatir a sus enemigos, además de que también tendrás que cuidarte de algunos de los dinosaurios, como el Raptor, el "Compy" y el T-Rex.

Este título está orientado a ser una mezcla de Acción-Aventura y uno de los aspectos que les gusta mucho mencionar a la gente de THQ acerca de él, es que entre misión y misión, podrás ver imágenes "digitalizadas" de la película, lo cual es muy difícil de creer tomando en cuenta que sólo hay 4 tonalidades en el GB, pero habrá que ver cómo solucionan eso...



WARIO LAND 2

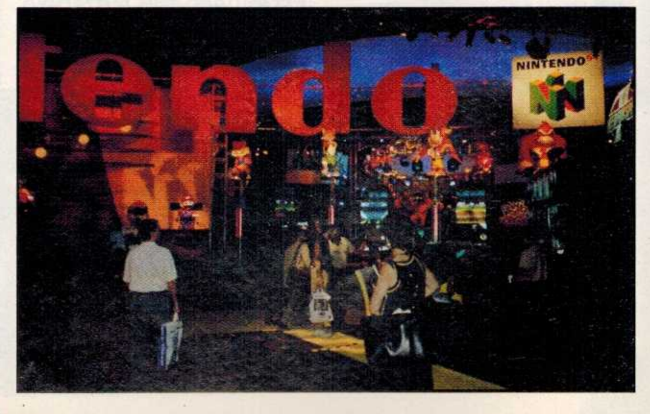
El némesis de Mario ha regresado. Wario Land 2 ofrece una nueva aventura donde podrás entrar a mundos misteriosos tomando el papel de Wario. Mientras avanzas por los diferentes niveles, te irán pasando cosas muy extrañas, además de que tendrás que evitar las trampas que hay regadas por todos lados. Entre ellas hay una gran piedra que cae del techo para hacerte tortilla. Tienes que sobrevivir a todos los niveles para que puedas encontrar y derrotar al tipo que se está pasando de listo contigo. El juego cuenta con muy buena movilidad y gráficas muy buenas. También existen muchos cuartos y cosas escondidos en diferentes puntos de los niveles, como ya es costumbre por parte de Nintendo en sus juegos de Acción-Aventuras. Este es otro título que promete mucho y cuando salga (aún no hay fecha definitiva), ya estaremos dando tips inútiles para hacerte más bolas.





Dentro del E3 muchos de los licenciatarios que querían presumir la alta calidad y definición de sus juegos, utilizaban la televisión GXTV, especialmente cuando los mostraban en cuartos privados en los que también podían presumir el audio estéreo.

En cuanto a información, estás ya perfectamente enterado de todos los juegos mostrados en este evento. Lo que es difícil mostrar, es el ambiente que se vivió. Ahora será hasta el próximo E3 el 28 de mayo del año que entra. Mientras nos prepararemos para el Shoshinkai Show en noviembre próximo.



12 x 10 = UN AÑO

¿COMO VES?



Sí,

ahora te damos 12 números por el precio de 10 y así tendrás un año completo de CLUB Nintendo directamente en tu casa.

Cupón de suscripción

Sí quiero recibir 12 números de CLUB NINTENDO por sólo $120.00 pesos

NOMBRE Y APELLIDOS

CALLE NO. #INT. COLONIA

CIUDAD ESTADO C.P.

TELEFONO

Forma de pago elegida

☐ Cheque certificado o de caja (a nombre de **Editorial Televisa**)

☐ Giro postal Afiliación 5017025

☐ Tarjeta de crédito: ☐ Banamex ☐ Bancomer ☐ Carnet



Si elegiste la última opción favor de llenar los siguientes datos:

NOMBRE DEL TITULAR:

NUMERO DE TARJETA: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

FECHA DE VENCIMIENTO: ______ FIRMA DEL TITULAR: ______

◆ Por este pagaré me obligo incondicionalmente a pagar a la orden del banco emisor el importe de este título en los términos del contrato suscrito para uso de esta tarjeta. Este pagaré es negociable únicamente con instituciones de crédito.

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo a:
Lucio Blanco Núm. 435
Col. San Juan Tlihuaca
C.P. 02400, México, D.F.

Teléfonos de suscripciones:

561-7233 y 230-9628

de las 9 hasta las 21 horas por fax al:

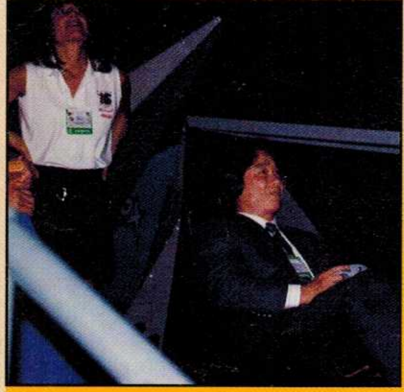
230-9544

o si prefieres por correo electrónico
suscripciones@siedi.spin.com.mx

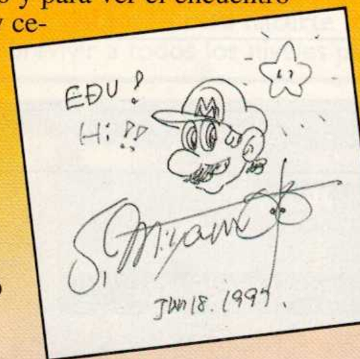
SOCIALES

EL E3 PLAGADO DE GENTE FAMOSA

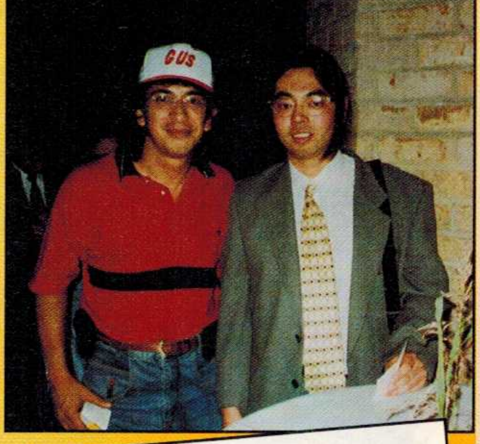
Además de conocer los juegos que están en desarrollo, tuvimos la oportunidad de ver a mucha gente importante como a Gus o a Spot y a otros no tan importantes como Miyamoto o a Stamper. También pudimos ir "de vez en cuando" a tomar un sobrecito con estampas coleccionables de Mario Kart 64 (adivina quién juntó un juego completo y 2 casi completos).

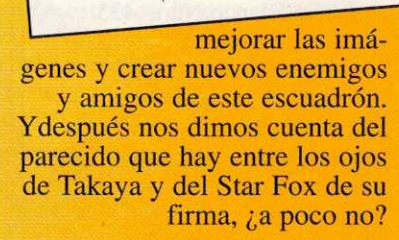


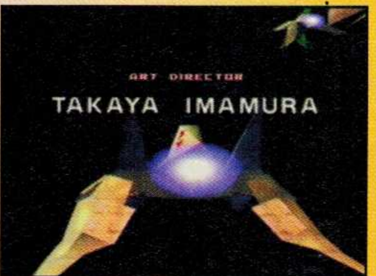
¿Qué otras cosas hubo? El primer concurso de Star Fox 64 fue muy especial. El ganador obtuvo una chamarra de Star Fox, además de que le tocó enfrentarse al mismísimo Miyamoto. Aunque no pudimos entrar al concurso, uno de nuestros agentes (Joe) se pudo colar para tomar esta foto y para ver el encuentro que fue muy cerrado. Desafortunadamente, Miyamoto se estrelló contra una columna al dar un giro muy cerrado y perdió.



Un día antes de que comenzara el E3, Nintendo organizó una fiesta donde acudieron las grandes personalidades del evento, más uno que otro colado como nosotros. Aquí tuvimos la oportunidad de conocer a Takaya Imamura, Director de Arte de Star Fox. Desde que se planeó el primer Star Fox, Imamura fue el encargado de dibujar a los personajes de este juego, así como todo lo referente al arte del mismo. Ahora en Star Fox 64, él vuelve a encargarse de esto y con mucho éxito, ya que no sólo fue retomar los personajes ya existentes, sino también mejorar las imágenes y crear nuevos enemigos y amigos de este escuadrón. Ydespués nos dimos cuenta del parecido que hay entre los ojos de Takaya y del Star Fox de su firma, ¿a poco no?







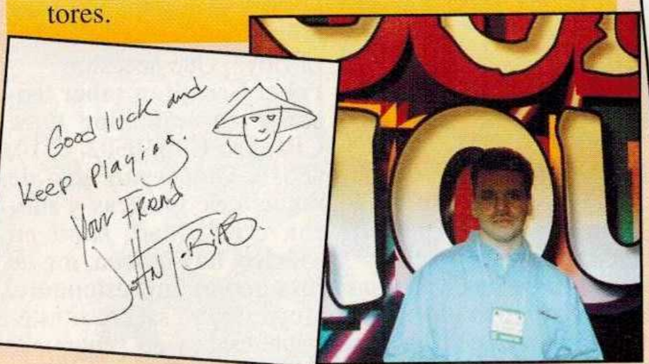


Posteriormente, tuvimos oportunidad de encontrarnos con él en el Café Mario. En este lugar era donde la gente de Nintendo, iba a comer o por un refresco las veces que quisiera. Como ves, Imamura estaba muy entretenido viendo los errores ortográficos de nuestra revista. Poco después de tomar esta foto, llegó Miyamoto y fue entonces que pudimos pedirles que nos firmaran nuestros controles.



Junto al Café Mario, estaba el stand de Titus. Una de sus cartas fuertes era el juego de Lamborghini 64, por lo que decidieron traer el coche del chavo de intendencia, para lucirlo durante el evento. Aunque no se ve, arriba había un Superman saliendo de una foto de los estudios de la Warner Bros. (utilizado para promover el título de Superman que Titus va a comercializar) que tenía cara de estreñido. También en este stand tuvimos nuestro relajo de cables y monitores como en el de Kemco, sólo que aquí lo teníamos más disimulado.

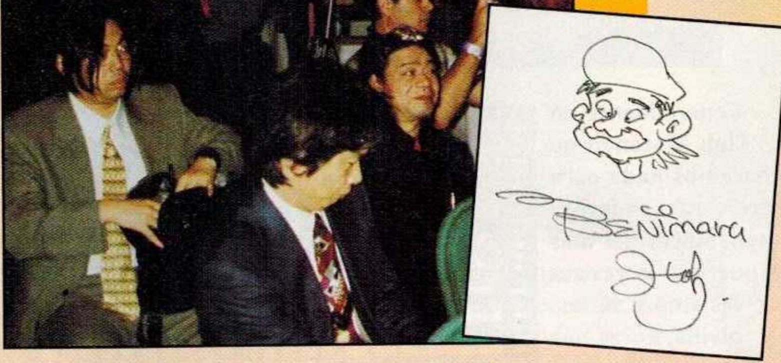
John Tobias envió su autógrafo para los lectores.





Durante el 2o. día del evento, Midway llevó a los actores de Mortal Kombat Mythologies que estuvieron tomándose fotos (¡qué presumidos!) con la gente. De izquierda a derecha ellos son Bryan Glynn, Kerri Hush y John Turk y aquí tenemos los autógrafos que nos dieron especialmente para los fans de Motal Kombat en México.

Otro personaje que tiene mucho parecido con el boceto de su firma, es Benimaru Itoh (si no es que es él mismo), quién aparece en la foto con Miyamoto e Imamura.



Este es el stand de Vic Tokai. Los que atendían allí fueron sorprendidos por un escuadrón de gandallas comandados por Gus. Para librarse de esta amenaza, los del stand les dieron unos Mouse Pad muy padres de Dark Rift. Muy cerca de ahí estaba el stand de Bandai, donde tenían unos Tamagotchis en exhibición y con una cadena para que nadie se los fuera a llevar.



Ya checaste qué padre corbata tiene Miyamoto. Pero lo más padre es la gorra del sujeto de al lado. Como no supimos cómo se llama, no le pudimos preguntar dónde la compró.





GENTE

El pasado19 de julio, la cabina de Radioactivo se vio invadida por seres extraños. A pesar de que esto parece la historia de un juego, se trata de un caso de la vida real, ya que Adrián Carbajal, Víctor Arjona y Peke Vázquez fueron los invasores. Ellos 3 fueron invitados al programa "Arroba" que se transmite todos los sábados a las 12:00 hrs. (para los que piensan que este es un comercial, tenemos que decirles que se trata de un intento para conseguir aunque sea 2 Cd's del 5o. Aniversario de Radioactivo), para hablar un poco acerca del N64 y de la programación de videojuegos en México. Para no aburrirnos con las sandeces que estuvieron diciendo Adrián y Víctor, vamos a darles a conocer únicamente lo que dijo Peke. Por lo que respecta al N64, dijo que estaba muy impresionado ya que es lo más poderoso que tenemos en casa, porque son 10 pentium juntas.

El Boy: Dinos Peke ¿cómo está ese asunto de que quieres formar una especie de empresa o Club que programe juegos de Nintendo en México? ¿De qué se trata?

Peke: Sí, nosotros lanzamos una convocatoria a todos los que quieran programar videojuegos y he tenido una respuesta asombrosa. Hay una cantidad de talento aquí en México, yo no lo puedo creer



como tampoco creían en mí. De hecho soy para Nintendo el primer programador en Latinoamérica y me da mucho gusto saber que se está abriendo este camino. Estoy recibiendo de 70 a 80 correos electrónicos de gente con mucho talento.

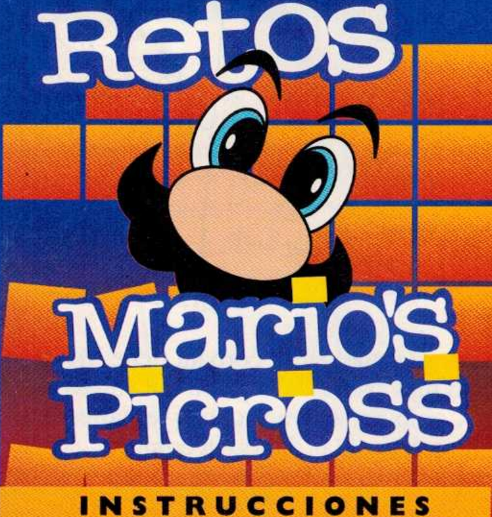
El Boy: Y ¿para qué sistemas quieren hacer videojuegos? ¿Para Game Boy y Super Nintendo o para Nintendo 64?

Peke: No, ahorita nosotros tenemos un proyecto que pronto se dará a conocer. Tenemos a 4 programadores aparte de mí, con mucho talento, lo vuelvo a recalcar. La convocatoria se acabará en Noviembre, mi dirección electrónica es peke@nintendo.com.mx. Aquí estamos recibiendo todos los currículums o todo lo que nos quieran enviar para que lo podamos evaluar.

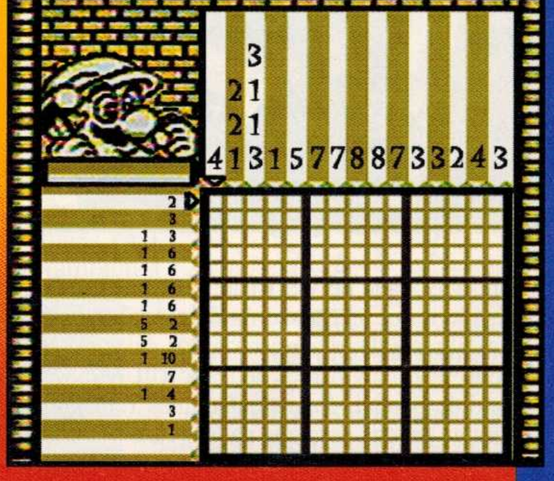
El Boy: ¿Qué necesitas?

Peke: Necesitan saber lenguaje ensamblador para CP, para Chip 6502, 6510, 65816. Que sepan algo de manejo de gráficas y mucha creatividad. Aquí en México, hay mucha, me he dado cuenta que es impresionante.

El Boy: Muy bien, ya saben, si ustedes están interesados en programar videojuegos en México, lo cual se me hace una cosa maravillosa, pues escriban a ese mail y seguramente recibirán una respuesta que les diga si tienen posibilidad o mejor se dedican a vender tacos.



Generalmente en Club Nintendo no hacemos nada para celebrar las fechas importantes del mes en que sale la revista (siempre se nos olvida, no es por otra cosa), pero en este mes, el lector Carlos Carrasco nos dio una buena idea para celebrar el mes de la patria



Solución en el próximo número

INSTRUCCIONES

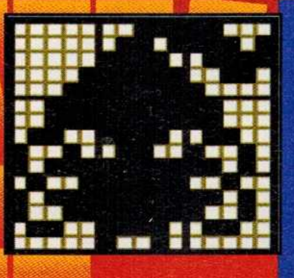
Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.



Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil, pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).

Solución al reto de Agosto

FULGORE




CORNERIA ERA UN HERMOSO MUNDO, ANTES DE QUE LAS FUERZAS INVASORAS DEL MALVADO ANDROSS DEVASTARAN SUS CIUDADES. SÓLO ALGUNOS VALIENTES HAN RESISTIDO LOS PODEROSOS ATAQUES DE LOS ENEMIGOS, Y AUNQUE EL PELIGRO APARENTEMENTE HA TERMINADO, DOS SERES SE DAN UN TIEMPO PARA ANALIZAR SU SITUACIÓN, ANTE LOS EXTRAÑOS EVENTOS EN LOS CUALES SE HAN VISTO ENVUELTOS Y DE LOS QUE SON TOTALMENTE AJENOS...
¿QUÉ PASA AQUÍ? ESTAMOS EN MEDIO DE UNA GUERRA EN UN MUNDO QUE NO CONOCEMOS ¡Y TÚ DECIDES INSPECCIONAR ESTE SITIO! ¡DEBES ESTAR LOCO!
CRUSHER SE AUTORREPARA, PERO ESO LE TOMARÁ ALGÚN TIEMPO. ANTES DE QUE OTRA COSA PASE, QUIERO SABER QUÉ MUNDO ES ÉSTE Y LA UBICACIÓN DE SU SISTEMA SOLAR. CON ESA INFORMACIÓN PONDRÉ LAS COORDENADAS EN LA COMPUTADORA Y REGRESAREMOS A CASA...
Y CREO QUE NUESTRO AMIGO AMABLEMENTE NOS LO DIRÁ....
¿QUIERES RESPUESTAS, EH? ESTO ES CORNERIA, ESTÁS EN MEDIO DE UNA BATALLA CONTRA LAS FUERZAS DE ANDROSS. MI NOMBRE ES FOX MCLOUD Y COMANDO UN GRUPO DE PILOTOS LLAMADO STARFOX, ESA NAVE CON LA QUE ESTUVIERON A PUNTO DE CHOCAR PERTENECE A MI EQUIPO... AUNQUE ESO NO IMPORTA, TIPOS...
¡LO IMPORTANTE ES QUE PRONTO SE CONVERTIRÁN EN ENEMIGOS AL CARBÓN...!



PRIMERO ACLAREMOS ALGO : NO SOMOS SUS ENEMIGOS. FUIMOS ABSORBIDOS POR UN NAL DIMENSIONAL Y ARROJADOS A ESTE UNIVERSO. AHORA QUE YA NOS CONOCEMOS , SEÑOR FOX...
...LE SUGIERO ME PROPORCIONE LOS DATOS NECESARIOS PARA FIJAR EL RUMBO DE MI NAVE HACIA EL SISTEMA KROWNETIANO . DESEAMOS ABANDONAR ESTE "HOSPITALARIO" LUGAR CUANTO ANTES.
NO LO HAGAS ENFADAR...
CRRR
¿ CREES QUE SOY TONTO ? NO EXISTE UN LUGAR CON ESE NOMBRE EN MILLONES DE AÑOS LUZ . PARA MÍ QUE USTEDES Y SU CACHARRO SON ALGÚN TIPO DE ARMA SECRETA, QUE ANDROSS ESTÁ PENSANDO UTILIZAR CONTRA NOSOTROS...
FOOOOMM
¿ACASO TENGO CARA DE PROTOTIPO ? MÁS TE VALE QUE NOS DES ESA INFORMACIÓN, SI NO TE VOY A...
¿QUÉ OCURRE ?
ESE ESTRUENDO... ¡PARECE QUE TENEMOS COMPAÑÍA ! .
FALCO
FOX... FUIMOS EMBOSCADOS EN FORTUNA ... NOS LLEVAN PRISIONEROS A VENOM... ¡ AYUDA FOX !
¡CALLA PAJARRACO! QUE TE PARECE, MCLOUD ¿ACASO ERES TAN VALIENTE COMO PARA RESCATAR A TUS AMIGOS?... MIS CAMARADAS Y YO TE ESPERAMOS EN VENOM ¡VEREMOS QUIÉN ES EL MEJOR!
¡HEY, ESPEREN ! AÚN NO ENTIENDO NADA...
TUS COMPINCHES Y TÚ PAGARÁN POR TODO LO QUE HAN HECHO, WOLF...¡ENTONCES ANDROSS SENTIRÁ LA FURIA DE STARFOX!
¡VAMOS A LA NAVE, TE LO EXPLICARÉ TODO!


¿ASÍ QUE VIAJAMOS MILLONES DE AÑOS LUZ A QUIÉN SABE DONDE Y DE REPENTE NOS VEMOS INVOLUCRADOS EN OTRA BATALLA? ¡DEBES DE HABER PERDIDO EL SENTIDO COMÚN!
NO LO CREO. FOX ES EL ÚNICO SER DE ESTE UNIVERSO QUE NOS PUEDE DECIR CÓMO SALIR DE ÉL. ADEMÁS UN BUEN GUERRERO NUNCA SE NIEGA A UN COMBATE...
AXY, SPOT... ESTAMOS ENTRANDO EN LA ATMÓSFERA DE VENOM. HAY QUE ESTAR PREPARADOS...
LES AGRADEZCO SU AYUDA EN LA BATALLA CON STARWOLF... ELLOS Y YO TENEMOS UN ASUNTO MUY PERSONAL QUE TRATAR...
TE ENTENDEMOS... ¡ESPERA! ¡EL RADAR DETECTA ALGUNOS OBJETOS EN LA SUPERFICIE DEL PLANETA! ¡LISTOS PARA EL COMBATE!
PIGMA
DETECTO UN STARWING ACERCÁNDOSE VELOZMENTE... ¡ES OTRO MCLOUD !
ペッピー 昔の仲間の よしみで楽にしたろ！
LION
NO VIENE SOLO ... ¡UNA NAVE MÁS GRANDE LO ACOMPAÑA!
わあああああ
ANDREW
ESO NO IMPORTA... ¡YA TENEMOS NUESTRAS ÓRDENES! ¡DESPACHEN A FOX!
その身をもって 味わうがよい！！


¡QUÉ MALOS PILOTOS TE ACOMPAÑAN WOLF! ¿ACASO ES TODO LO QUE SABEN HACER?
¡BROOM!
¡ZAT!
¡ZAT! ¡ZAT!
¡ME DIERON, WOLF! ¡ESTA ES UNA BATALLA QUE NO PODREMOS GANAR!
¡MALDITO SEAS, FOX! ¡PERO YO REIRÉ AL ÚLTIMO!
LO DUDO MUCHO... POR FIN VENGARÉ LA MUERTE DE MI *PADRE*... ¡LUEGO IRÉ POR TU JEFE Y LIBERARÉ A MIS AMIGOS!
FOX, SOY AXY... OCÚPATE DE ESE LOBO. SPOT Y YO NOS ADENTRAREMOS EN ESA BASE PARA RESCATAR A TUS CAMARADAS...
" ¡ESPERA AXY! ESA ES LA BASE DE ... "



174
¡ANDROSS!
174
¡AH! AXY Y SPOT, LOS ESPERA-BA CON IMPACIENCIA...
¿NOS CONOCE?
¡TONTOS! EN ESTE UNIVERSO SIEMPRE EXISTIRÁ UN AXY Y UN SPOT... NO IMPORTA DE DÓNDE VENGAN, SIEMPRE VUELVEN A JUGAR EN ESTOS MUNDOS...
SABES CÓMO PODEMOS SALIR DE AQUÍ...
¡ESO DEBERÁN AVERIGUARLO USTEDES MIS-MOS...!
ENTONCES TE OBLIGARÉ A DECÍRNOSLO... ¡TOMA ESTE PIQUETE DE OJOS!
¡NOOOOOO!
DISPARA A SUS MANOS SPOT. ¡SON LA FUENTE DE SU PODER!
174
¡ESA EXPLOSIÓN PARECE QUE LO HA ACABADO! PERO TAMBIÉN ESA ONDA DE CHOQUE NOS LANZA A OTRA...
¡AXY! ¡SPOT! ¡HAN DESAPARECIDO...!



YA NO ESTAMOS EN LA NAVE, PARECE SER QUE VIAJAMOS A OTRA DIMENSIÓN.
TENGO UNA TEORÍA SOBRE LO QUE ESTÁ PASANDO... ESTAMOS CAUTIVOS EN UN UNIVERSO DISTINTO DEL QUE CONOCEMOS. DEBEMOS INTERACTUAR EN LOS MUNDOS QUE LO FORMAN, HASTA ENCONTRAR UNA SALIDA A NUESTRA REALIDAD. ES POR ESO QUE APARECIMOS EN ESTE LUGAR...
¿A DÓNDE VAMOS?
BUSQUEMOS LA SALIDA. CREO QUE DEBEMOS IR POR ESE LADO.
¡BUUUA!
¡QUIERO IR A CASA!
DEJA DE LLORAR Y MANTENTE ALERTA...
¿POR SI ENCONTRAMOS ALGO COMO...?
¡ESO!
¿A QUÉ NUEVO MUNDO HAN LLEGADO NUESTROS AMIGOS? ¿Y QUÉ CLASE DE AVENTURAS TENDRÁN?
SIGUE:
MASCOTAS VIRTUALES... ¡PROBLEMAS REALES!
NO TE LO PIERDAS...



Los Grandes

1 STAR FOX 64



Ya anteriormente habíamos lanzado un reto para ver quién lograba la mayor puntuación en este juego, ahora en este número tenemos un nuevo reto para ti con la posibilidad de ganarte un control de N64 dorado y además autografiado por Shigeru Miyamoto (ahí cualquier cosa...). Busca las bases para ganarte este increíble premio y ponte a practicarle muy duro, pues sí que vale la pena el premio.

N64 / NINTENDO

2 MARIO KART 64





No dejes de visitar el "simulador" de Mario Kart que se encuentra en la página de Club Nintendo, si tienes conexión de Internet. Eso es sólo algo de las cosas ociosas que hemos puesto en nuestra página, que aparece después de varios meses de estarle dando largas al asunto. La dirección para que nos visites es: http://www.nintendo.com.mx

N64 / NINTENDO

3 TETRISPHERE

Una de las cosas que pasa con mucha frecuencia es que cuando ves a alguien jugar este título sin que te hayan explicado antes, te parece el juego más complejo sobre la faz de la tierra; pero cuando te enteras cómo está la onda con él, te das cuenta que es uno de los Puzzles más sencillos de jugar que han salido últimamente.

N64 / NINTENDO

4 GAME & WATCH GALLERY

¡Advertencia! si pones pausa para poder resetear el juego y dejarlo salvado para otro mejor momento, no apagues tu GB muy rápido, o de lo contrario se dañarán los datos y se perderán (a nosotros ya nos ha pasado varias veces). Si quieres borrar de una forma segura tus datos, en la pantalla de presentación presiona: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha y si oyes un sonido es que ya borraste la información.

GB / NINTENDO

5 DARK RIFT



Este es un excelente juego de peleas en 3D para el N64, pero algo que no nos gusta mucho es la música, pues es muy tranquila y hasta sin gracia en algunas partes y como que no queda bien para ver a 2 monstruos peleándose a muerte... ¿o tú qué piensas?

N64 / VIC TOKAI

6 THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

GB / NINTENDO

7 FIFA SOCCER 64

N64 / EA SPORTS

8 TUROK: DINOSAUR HUNTER

N64 / NINTENDO

9 THE KING OF FIGHTERS 95

GB / NINTENDO

10 HEXEN 64

N64 / GT INTERACTIVE

11 SUPER MARIO 64

N64 / NINTENDO

12 BLASTCORPS

N64 / NINTENDO

13 ULTIMATE MORTAL KOMBAT

SNES / MIDWAY

14 KILLER INSTINCT GOLD

N64/ NINTENDO

15 WAVE RACE 64

N64 / NINTENDO



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

A continuación tenemos 2 trucos para este súper título.

En la pantalla del logo del juego, presiona la siguiente secuencia:

C ▲ C ▲ C ▼ C ▼ C ◀ C ▶ C ◀ C ▶ B,A

Cuando termines de ejecutar la secuencia presiona y mantén el botón **Z** y luego Start, si lo hiciste bien, el comentarista gritará y al comenzar el encuentro, notarás que los jugadores tienen la cabeza un poco más grande de lo normal.



En la pantalla del logo del juego, presiona la siguiente secuencia (las direcciones son en control Pad y no en el 3D Stick):

▲ L ▲ L ▼ L ▼ L ◀ R ▶ R ◀ R ▶ R, B, A

Cuando termines de ejecutar la secuencia presiona y mantén el botón **Z** y luego Start, si lo haces bien, el comentarista gritará y al momento de elegir equipo, aparecerá un nuevo menu con 6 equipos estrellas.



Como tenemos poco espacio para el Reset -pues amablemente cedió media página para el SOS- pasemos a ver rápidamente qué habrá en la edición de Octubre de Club Nintendo

Tendremos un número muy completo con avances de juegos que saldrán en Octubre y los meses siguientes (algunos probablemente ya habrán aparecido), como es el caso de Top Gear Rally, F1 Pole Position, Mace the Dark Age, Ken Griffey Jr. y Quest 64 para el N64 (conoce muchos de los nuevos aspectos de estos juegos que no habíamos mencionado antes, pues son noticias de última hora). También tendremos un avance de Space Invaders y Arkanoid para el SNES, así como Tips para el relanzamiento de Super Metroid (ahora sí). Y para el GB tenemos una revisada al juego de Tetris Plus, donde se combina el clásico modo de juego con uno de aventura.







Además, daremos respuestas a muchas inquietudes que han surgido para la sección de Club Net y las acostumbradas secciones que no mencionamos por falta de espacio, pero que tú ya conoces de sobra.


¡Su cara lo dice todo!
Sólo CARLOTA podía lograrlo ¡NATURALMENTE!
Cuando algo les gusta, lo dicen y lo piden siempre. Con Maple Carlota, eso es natural... porque endulza y suaviza sus hot cakes como ninguno. No hay como Maple Carlota. Los niños lo piden y ellos siempre dicen la verdad.
Jarabe CARLOTA
SABOR Maple
SABOR NATURAL
CONTENIDO NETO 710g
Maple CARLOTA
Una alimentación equilibrada es salud.
Con toda confianza... es HERDEZ


Ruffles®
Tiene
Con Qué
COME FRUTAS Y VERDURAS